新・多重構造ゲーム、誕生！

階層構造を持つマップ構成。ゲームするたびに新しいストーリー展開。論理的思考による攻撃をしかける敵キャラクター。アクション・ゲームの新しい形、テレネットから。

主人公、中島朱実

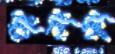
敵となる、魔界に住む異形の者たち

魔界、急接近！

デジタル・デビル"ロキ"に連れ去られた恋人、
白鷺弓子を救うため魔界へ侵入する主人公、中島朱実。
表と裏、善と悪。
対をなすふたつの世界に広がる迷宮を舞台に、
魔族との壮絶な戦いが始まる。
ロールプレイング・ゲームと
アドベンチャー・ゲームの要素を
ふんだんに盛り込んだ、
全く新しいAVアクション・ゲーム！
アクション・ゲームを変えるのは、
やっぱり日本テレネット！

- 独自の思考パターンと連係プレイによる攻撃を仕掛ける敵キャラクターたち！
- 3D階層構造と、対照的な表裏の世界を持つステージ構成！
- 迷路状の魔宮に隠された数々のアイテムと謎！
- テレネットならではのアニメーションによる演出効果！
- アイテムの新しいとらえ方、頭脳・知能プレイに挑戦！

イエッツラー界II

イエッツラー界I

古文の教師小原は、女を要求するデジタル・デビル"ロキ"に捧げられ、やがて魔人と化した……

6月中旬発売予定

PC-8801mkIISR/FR/MR/TR(5″2D2枚組) ￥7,800
FM77AV(3.5″2DD2枚組) ￥7,800
X1/C/ターボシリーズ(5″2D2枚組) ￥7,800
PC-9801シリーズ(5″2HDは1枚、2DDは2枚、3.5″2DDは2枚) ￥7,800
(256KB以上のRAMおよび漢字ROM必要)
MSX MEGA ROM ￥6,800

原作：西谷 史 アニメージュ文庫(徳間書店刊)「デジタル・デビル・ストーリー／女神転生」

画面写真は、PC-8801mkIISRによる開発中のもので、仕様は予告なく変更されることがあります。

MSXはアスキーの商標です。 MEGA ROM マークのROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

株式会社日本テレネット

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記のうえ、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL. 03(268)1159

資料請求券
テクノポリス? ／ ポプコム?

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

富士通

いろいろしたい。

パソコンを限られた目的に使うだけではもったいない。いろんな欲求に応えてこそ、
いいパソコンなのだから。そこで、高機能がギッシリの“AV”。ソフトも周辺機器もグングン増強中。
もっと、もっと楽しみたい＋広げてみたいなら、やっぱり“AV”がいい。

ひょーげん族

気軽に作曲・演奏したいなら

●FMミュージックエディタII V1.0(¥20,000)は必携のソフト。五線譜に音符を並べる——そんな軽快なイメージでデータを入力。コードとリズムを指定すれば、伴奏がついて自動演奏される。ステレオミュージックボックスや、譜面の印刷にも対応。

●MIDIアダプタになる、MIDI楽器にもなる。FM音源8音のステレオ演奏が可能なステレオミュージックボックス(¥58,000)。

美しいCGを描きたいなら

●26万色発色をサポートするFMグラフィックエディタII V1.0(¥20,000)を使いこなそう。マウスで直線・曲線が描ける。拡大・縮小・移動・複写や、着色も自在。日本語入力モード、400ライン8色をサポート。カラーハードコピー機能もある。

●ビデオコンバータ(¥58,000)があれば、パソコンのスーパーインポーズや特殊効果画像を、簡単にVTR録画できる。

マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40

■FM77AV40本体(キーボード付) 標準価格¥228.000
■カラーCRTテレビ—15SD 標準価格¥138.000(アンテナ工事費別)

パソコン通信を楽しみたいなら

●国内外のデータベースと接続して最新情報をリアルタイムでつかむ、FMテレアクト/DBアクセスV1.0(¥30,000)。画像データ・音声データをパソコン間で転送するFMテレアクト/AV通信V1.0(¥15,000)。どちらもBBSへのアクセスをサポート。

●モデムカード-1200(¥39,800)は本体内蔵タイプで場所をとらない。1200/300bps(全二重)、自動発着信可能の高性能。

どうしたってAVになってしまう

●AV40/20の優れた日本語処理能力をいかすワープロソフトも続々新登場。また、AVシリーズならではのAudio・Visual機能で楽しむ、AV専用ゲームソフトやAV統合ソフト。表計算、グラフ作成などの実用ソフトもどんどん充実している。

●カラー漢字熱転写プリンタ—10(¥80,000)は、JIS第2水準漢字ROM搭載、24ドット80桁、はがき印字もできる。

だからAV。

FM77AV20
■FM77AV20—2本体 標準価格 ¥168.000
■FM77AV20—1本体 標準価格 ¥138.000
■カラーCRTテレビ—15S 標準価格 ¥108.000

天然色パソコン
FM77AV
■FM77AV—2本体 標準価格 ¥158.000
■FM77AV—1本体 標準価格 ¥128.000
■カラーCRTテレビ—15 標準価格 ¥ 89.800

富士通 ハイテク スプリングフェア 4/30日まで
期間中、富士通のワープロ、パソコン、テレホンをお買い上げの方の中から抽選で合計2,000名様に
春のアウトドア BOX プレゼント

富士通株式会社●OA販売促進統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代)
技術的なお問い合わせは—FMインフォメーションサービス☎(03)432-0816〔お問い合わせ時間〕10:00〜18:00月〜土〔祝日を除く〕富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321
●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

COVER

AD／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
スタイル&ヘア・メイク／藤野笛羽(Voice)
モデル／立花理佐

▶2代目〝毎度おさわがせ娘〟の立花理佐ちゃん。ロッテや東芝のCMでも、めちゃくちゃ明るいエクボスマイルは、もうおなじみだね。今回は〝闘うパソコンマガジン〟のイメージに合わせて、ちょっとハードにせまってもらいました。彼女のすべてを知りたいというキミは、169ページを開いてみよう。ポスターもあるぞ。

P.38

P.39

P.46

P.48

P.80

P.60

P.139

P.201

今月のカレンダー
●モンスター・カレンダー
「ヒドラ」
イラスト／小林誠
●立花理佐ちゃんピンナップ
AD／高木和雄
撮影／岩瀬陽一
スタイリング&ヘア・メイク／藤野笛羽(Voice)
衣裳／ボンジュール

P.169

コンプティーク5月号についての問い合わせは、
休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間

03(359)9900

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

実在の遺跡が舞台のRPG風味AVGだ!!

さぁて、今月もオジさんの遺跡ガイドがはじまるゾ。さりげなーくゲームのヒントも入ってたりするから、(オジさんは優しいだろー?)スミからスミまで、見逃すなよ!
しっかりメモって、よーく勉強するよーに。

巻き貝という意味のここカラコルは、その当時、天文台として使われていたらしい。壁にある窓から、肉眼で観測をしてたってんだから、昔の人はそーと一目が良かったんだろーナ。まぁ、目が悪かろーとも、窓の外は見といた方がいいゼ。キミは、一筋の光を見い出すことができるか!?(っと、カッコつけたりもする)

太陽の神殿

TEMPLO DEL SOL アステカII

ぱびゅーん

Falcom
日本ファルコム株式会社

別名、ククルカン神殿とも呼ばれるカスティーリョは、ぜーんぜん派手じゃぁないけど、城っつー意味があるんだ。地味だからってバカにしちゃぁーいけないぜ。
奥へ進むと、ご覧の通りのいきどまり。壁の穴が、なにやら意味シンですナ。この壁の向こうには何かあるゾっと、思っちゃうわけだ、これが！　はっきりいってスンゴイからね、この中は……。（こなきゃソンだゼ）

名前の通り、とにかくキレーに澄みきっている、聖なる泉。伝説によると、宝石や貴重品の他、美しい乙女までもが、ここに住む雨の神に捧げられていたとされている。もったいねー、オジさんもほしーよなぁ、キレーな女の子……っと、まぁ、それは置いといてぇ。えー、水がキレーだとなにかと洗いたくなる、コレ人情ってもの。キタナイのは女の子にも受けが悪いし、イイ男はいつも清潔じゃなくちゃナ！（オジさんを見習えよ！）

（アステカIIマニュアルより）

PC-8801/mkII/SR/FR/MR
2枚組 ¥7,800
PC-9801シリーズ
¥7,800
X1/X1turbo
2枚組 ¥7,800
FM7/77/AV
2枚組 ¥7,800
※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

●好評発売中／通販（〒200円）

SST

ロマンチック・ミステリー

ロマンシア物語

それは、伝説とも言えるほど遠い昔。
見渡すかぎり、美しく緑に光り輝く王国、
ロマンシア──。

(前号のあらすじ)
ロマンシアとアゾルバは、はるか北方にある平和な小国です。ところがある日、ロマンシアのセリナ姫がアゾルバに連れ去られてしまい……。

ロマンシア王国とアゾルバ王国を囲む“冒険の森”は、勇敢なる戦士がたどり着くという伝説の森です。ロマンシア王国が不安に怯えている頃、ちょうど、ひとりの若者がこの森に迷い込みました。彼の名は、ファン＝フレディ、さる大国の王子です。剣の腕がたち、様々な知識に長けるファン王子は、その見聞を広めるため、各国を旅している途中なのです。
そして今、まるで運命のようにファン王子は、嵐に揺れ動くロマンシア王国にたどり着いたのです。
すがるような思いで、ファネッサ国王は、ファン王子に事件のすべてを打ち明けました。話を聞いた王子は、必ずセリナ姫を助け出すことを約束し、ロマンシアの街へと向かいました。
街では、難病が流行り、井

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

日本ファルコム(株) 〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)

一〇〇種族に増えたモンスター

17種類に増えたアイテム

効用は秘密!?

「モンスターだけでなく、アイテムも変わっているんです。と言っても、それほど大きな変化じゃないですけどネ。まあ、新しいアイテムがいくつかあるから、結構、新鮮な感じがするんじゃないですか。」

モンスターに負けじと、アイテムも17種類に増えている。新アイテムの効用は秘密、前作に出てきたアイテムでも、効用の違うものがあるとの噂もあり、そのへんは自分で実際にプレイして確かめてみるしかなさそうだ。

100種族に増えた充実したニュー・キャラクター

「モンスターは、かなりグレードアップしてるんです。モンスター総数は、前作の85種族から、100種族に増え、特に、デカキャラは12種族にも増えています。その上、モンスター達は、すべて新しく設定したニュー・キャラクターばかりなんですヨ。」

普通、続編といわれる物のキャラクターは、一部、変化してはいるものの、ほとんどが前作と同様というのが常識であった。しかし、この「シナリオII」は、すべてがニュー・キャラクターで、前作と同様なのは、主人公と、最後の敵、ガルシスのみという徹底ぶりである。また、それぞれのモンスターの設定も、充実したものとなっている。

30曲ものBGM

「BGMには、自信ありますヨ。音質も、センスも、最高の出来じゃないですか。」

ひとつの改革と、言っても過言ではないだろう。それほど、秀れたBGMばかりである。

今までは、あくまでもゲームのおまけ的存在だったBGMも、ここへ来て、グーンとレベルが上がっていることは間違いない事実である。そんな中にあっても、「シナリオII」のBGMは、ひとつ先に出ている。レコード化の噂が出る程のグレード高い曲が30曲! 今後ますます、話題になりそうである。

配慮ある価格

「最後になりましたけど、価格がね、安いんですよ。これだけ内容が詰まって、五千八百円っていうのは、かなりのお買い徳だと思うんですけどネ。」

前作がなくては、プレイできないため、ゲーマーの懐具合を考えての細かい配慮というところのようである。

以上の点からみても、やはり、「シナリオII」の独走はやむを得ないと言えよう。

果たして、どこまで前作に迫るか? 一体、いつ前作を超えるか? そのあたりが今後の焦点となってくるであろう。

圧倒的パワーに話題騒然！

発行所
東京都立川市柴崎町２丁目
２番19号　郵便番号190
日本ファルコム
新聞東京本社
電話0425(27)6501

パソコンゲームソフトの
未来を考える
日本ファルコム

ダントツの強さで他を寄せつけず、業界のトップを独走し続ける「シナリオII」。

膨大なデータ量、ニューキャラクターによる迫力のモンスター群、豊富なアイテム、複雑かつ広大なマップ、重要なポイントとなるショップ、ゲーム・ミュージックの枠を超えた秀作BGMが30曲……と、随所に群を抜いたパワーを見せつけている。

このまましばらくは、「シナリオII」の時代が続きそうだ、との見方が強まっている。

今や、押しも押されぬパソコン・ソフトハウスのトップに立つ、あの日本ファルコムが、またまた、すごいゲームを発売して、業界の話題を一身に集めている。この「シナリオII」は、パソコンゲーム史上、最大のビッグヒット作と言われる「ザナドゥ」の第2弾として発売された。当然、発売前から大変な期待が寄せられ、各方面の注目をあびることとなった。異様な盛りあがりの中で、昨年の10月にゲームが発売。実に、発売と同時に販売数でベスト1となり、世間の度胆を抜いた。

前作「ザナドゥ」に寄せられたユーザの声を充分に反映させ、日本ファルコムの総力を結集して作成された「シナリオII」は、どこを取ってみても遜色のない素晴らしい出来。まさに、王者「ザナドゥ」を超えるにふさわしい最高傑作である。

その圧倒的な人気の秘密を、関係者は次のように語ってくれた。

複雑になったマップ

「今回のマップは、はっきりいってかなり意地悪な造りになってます。これに苦しむゲーマーが続出してるんですヨ。」

比較的、簡単だった前作のマップに比べると、数十倍も複雑になっている。各レベル・ステージが順番につながっていないため、レベル1から、いきなりレベル10に出てしまう事もありえるという。その上、随所にワープ・ゾーンが仕掛けられ、しばしば、方向感覚を失ってしまう。

とりあえず、このマップをクリアするのが、第一関門となりそうだ。

雑貨屋タイプのショップ

「今回の最大の特徴でもあるんですけど、アイテムや、魔法、武器、防具がすべてショップで買えるようになったんです。ショップの形態自体も、専門店から、何でも売っている雑貨屋タイプにしてあるんです。」

ショップは、グラフィック表示をやめ、文字表示とシンプルになった。前作では、塔内で必死になって手に入れたような高級アイテムも、ショップで買えるのだが、到底、手の出るような価格ではなく、結局は、苦労しなくては手に入らない仕掛けになっているようである。

ディスク
限定価格5,800円

対応機種
PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM7/77シリーズ
X1/X1turboシリーズ

Falcom
日本ファルコム株式会社
日本ファルコム(株)
〒190 東京都立川市柴崎町
2-2-19カトービル
TEL.0425(27)6501(代)

Ruin

ルーイン

今、戦いの扉が開かれた・・・・

それは一通の手紙から始まった。

オレは、南都大学空手部主将の東郷龍二。
夏休みも間近に迫った６月のある日、急用で突然実家に帰った部員から一通の手紙がきた。

前略　キャプテン、今、私の村ではとてつもなく恐ろしく奇怪な事が起ころうとしています。いや、もうすでに起こりつつあるのかもしれません。とても手紙では説明できないほど奇妙な事です。あまりに奇怪な事柄なので村の者以外の人間は誰も信じてはくれません。もちろん警察も。しかし、ことは村人全員の生命、ひいては全人類の存亡をも左右しかねないといっても過言ではありません。
どうかお願いです。力を貸して下さい。
キャプテンが来てくれることを信じて破魔の印を同封いたします。これは大変貴重な物です。決して無くさないでください。また、村に入る時は必ず身につけてください。
すぐにお越しくださることを期待いたしております。

草々　　　　葛城　真吾

次の日、オレはボストンバック１つを手に、奈良の飛鳥をめざした。

PC-8801mkIISR
FR/MR/TR/MH/FH
FM77AVシリーズ
¥7,800

●ボビーのニューヨーク大冒険
ローズ・エステス著
新書判:定価480円

●クエストマウンテンのなぞ
カークホフ&ワード著
新書判:定価480円

●ドワーフの反乱
ローズ・エステス著
新書判:定価480円

― 創刊記念大プレゼント! ―

新らしいアドベンチャーワールド・エンドレスクエストゲームブック創刊を記念して、モンスターのことなら何でもわかる「モンスターコレクション」(富士見ドラゴンブック)を抽選でプレゼントいたします。くわしくは、本の中のしおりを見よう!

刊行予定

■エンドレス・クエスト シリーズ
惑星ボールターナス
魔宮のたたかい
ローズ・エステス著　新書判:予価480円

■ドラゴンノベルズ シリーズ(全6巻)
第1弾 (仮題)ドラゴンランス戦記(I・II)
M・ワイズ　T・ヒックマン共著　安田 均 訳・文庫判:480円

既刊シリーズ

●AD&D®シリーズ
●スカイフォール シリーズ
●オリジナル ゲームブック
●ファンタジー ファイル
(以上文庫判)

●ONE-ON-ONE™シリーズ(B6判 2冊組)
●D&D®ファンタジーアート　(A4判 変型)
●エンドレスクエスト シリーズ　(新書判)
●ドラゴンノベルズ シリーズ　(文庫判)

以下続々刊行!!

ACTIVE SIMULATION WAR

DIVA ディーヴァ

●MSX戦略シーン

●MSXデモシーン

●MSX惑星戦シーン

MSX版は製作中画面

PC-8801mkIISR STORY1 ウリトラの炎 5 2D・2枚 ¥7,800 発売中!

FM77AV STORY 2 トゥルカーの記憶 3.5 2D・2枚 ¥7,800 発売中!

X1 STORY 3 ニルヴァーナの試練 5 2D・2枚 ¥7,800 発売中!

MSX2 STORY 5 ソーマの杯 3.5 2DD ¥7,800 発売中!

Family Computer STORY6 ナーサティアの玉座 ¥5,500 発売中!

MSX STORY 4 アスラの血流 2メガロム¥6,800 4月末発売予定

PC-9801 (完全シミュレーション版) STORY 7 カリユガの光輝・メディア・価格未定 '87夏発売予定

●くわしい発売日は、テレフォンサービスにて。

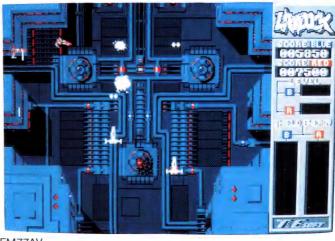
「ディーヴァ」発売記念 作文コンテスト応募締切る!!

ティーヴァ発売記念作文コンテストに多数の御応募をいただき、本当にありがとうございました 1987年3月31日をもちまして、応募を締め切らせていただきました

厳選なる審査を行い、優秀な作文を選考します 尚、発表は弊社広告(1987年8月号各誌)誌上にて行いますのでご期待下さい

最高のグラフィックスとスピード 究極のシューティングゲーム!!

●動きはすべてドット単位でスムーズ。
●2人プレイ可、合体も自由自在。
●ハイスコアとは別に実力をレベルで表示。

FM77AV

FM77AV 3.5" 2D 2枚 ¥6,800　MZ-2500 3.5" 2DD ¥6,800　MSX2 3.5" 1DD ¥6,800

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテク ゆう パック

申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけ。希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス ☎名古屋〈052〉776-8500

遂に、日本中で作戦開始!

X1・艦隊戦シーン

PC-8801mkIISR・戦略シーン

Aアクティブ Sシミュレーション Wウォーとは

- シミュレーションウォーゲームをアクション化!
  ニュータイプのゲーム
- パスワードによる全機種完全データ互換を実現!
  2人同時プレイが可能
- アドベンチャーゲームの要素を持ち、何度もゲームをするうちにストーリーの全体が明らかになる。

ゲームの基本的な進め方

- ゲームの目的はシヴァ・ルドラの圧政によって苦しんでいる星系を解放し、かつストーリーに関わるさまざまな謎を解き明かすことにあります。
- まず艦船を建造し宇宙艦隊を編成します。
- 大艦隊を組織するには大量の資源と高度な技術力が必要です。
- そのために自分の植民星系に様々な投資を行って国力を向上させます。
- 必要な資金は自分の植民星系から収税により集めますが、重税を課したり投資を怠ると、反乱が起きることもあります。
- 全体の作戦指揮は戦略モードで行い、戦闘は艦隊戦と惑星戦に分かれます。

他機種との相互関係

- ヴィシュヌ銀河全体は約200の星系があり、各ストーリー(各パソコン)ごとに30ずつ分けられています。
- そして他の星域(他機種)へは、援軍を1艦隊派遣できます。この艦隊はウォーデータ(18文字のパスワード)で表示され、他機種に入力することにより2人プレイが可能となります。

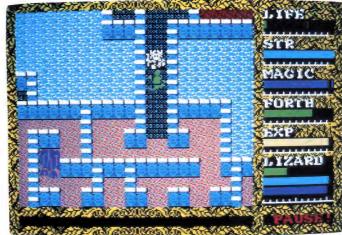
FM77AV 20 40・惑星戦シーン

MSX版 発売中

MSX

MSXはアスキーの商標です。

ゲーム内容はオリジナル版と同様

アクティブロールプレイングゲームの名作をそのままMSXに移植。バッテリー付S-RAM搭載により、電源を切っても、途中ゲームデータの保存が可能。

MSX 8K以上 バッテリー付S-RAM内蔵1M-bit ROM採用……¥6,400
●PC-8801・FM-7・X1・MZ-2500/2000も発売中……各¥6,800

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.13ご希望の方は100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送り下さい(葉書での請求はお断わり致します)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい(葉書での請求はお断わり致します)

T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE 052-773-7770

T&E マガジン No.13請求券 コンプ 5月号
'87総合カタログ 請求券 コンプ 5月号

コミック新時代。

ドラゴンコミックス

PRESENTED BY COMPTIQ

ネオ・ファンタジー
新しい物語世界がキミを挑発する!

A5判・カラー16P総ページ268P・880円・5月下旬発売予定

第2弾

ザナドゥ

「ザナドゥ現象」の生みの親、ファルコムのアーチストが総力を結集して編みあげた不可思議で素敵なファンタジーワールド。ゲーム・ザナドゥの背後に、こんな秘密が隠されていたことを、いま、キミは知る!

第1弾 好評発売中!

コンプティークにて第2部好評連載中。

第3弾 発売日未定

コンプティークにて好評連載中。

待ってました!! SOFT TOP20が新装開店だーっ!!

おっと、驚いちゃいけないぜ! SOFT TOP10が装いも新たにSOFT TOP20とグレイドアップしたんだ。そして、1987年度のTOP20は今月からスタート! 方式も今回から変わり、キミたちの好きなソフトを1本だけアンケートハガキに書いてもらい、それを集計して載せるという形になったんだ。好きなソフトを1本だけ選ぶというのはむずかしいかもしれないけど、よーく考えて選んでほしい。キミたちの1票が、コンプティークのSOFT TOP20を決めるんだぞ!

それにしても、今月の順位を見ると、あいかわらず上位にいるソフトは変わらない。またまた日本ファルコムのソフトが独占してしまった。でも来月あたりは『シルフィード』とか、ファミコンの『ドラゴンクエストII』が期待できそうだから、楽しみだぜ! 破乱ぶくみの SOFT TOP20、アンケートハガキに、しっかりソフト名を書いて、送ってくれよな。待っているぜ!

応募方法

編集後記のところにあるアンケートハガキに、キミの好きなソフトを1本だけ書いて送ってください。また、あわせてゲームについての感想も書いて送ってください。ドシドシ載せていきたいと思います。

有効得票数:2420票

↑急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名
↑1	——	ザナドゥ シナリオII
↑2	——	ロマンシア
↑3	——	ザナドゥ
↑4	——	シルフィード
↑5	——	ドラゴンクエストII
↑6	——	三国志
↑7	——	ウィザードリィ
↑8	——	ウィザードリィ シナリオ2
↑9	——	信長の野望・全国版
↑10	——	ディーヴァ
↑11	——	夢幻戦士ヴァリス
↑12	——	太陽の神殿
↑13	——	ハイドライドII
↑14	——	覇邪の封印
↑15	——	めぞん一刻
↑16	——	ドラゴンクエスト
↑17	——	グラディウス
↑18	——	アルファ
↑19	——	リンクの冒険
↑20	——	うっでいぽこ

読者が選ぶ

TOP 20

SOFT TOP20が始まったぞー! といきまいてみても、あいかわらず上位にきているのは『ザナドゥシナリオII』なのでした

メーカー名	種類	総得票数	得票数
日本ファルコム	ロールプレイング	238	238
日本ファルコム	アドベンチャー	186	186
日本ファルコム	ロールプレイング	178	178
ゲーム・アーツ	アクション	176	176
エニックス	ロールプレイング	117	117
光栄	ウォー・シミュレーション	114	114
アスキー	ロールプレイング	97	97
アスキー	ロールプレイング	96	96
光栄	ウォー・シミュレーション	82	82
T&Eソフト	ウォー・シミュレーション	78	78
日本テレネット	アクション	77	77
日本ファルコム	アドベンチャー	76	76
T&Eソフト	ロールプレイング	68	68
工画堂スタジオ	ロールプレイング	63	63
マイクロキャビン	アドベンチャー	56	56
エニックス	ロールプレイング	44	44
コナミ	アクション	38	38
スクウェア	アドベンチャー	37	37
任天堂	ロールプレイング	36	36
デービーソフト	アドベンチャー	35	35

READER'S GAME TALK

●△月?日　ボクは『ヴァリス』に熱中していた。しかし、なかなかはかどらず、また死んだ。ボクはなぜかゲームオーバー表示中にFIを押した。するとコンティニューになっちゃた。2001年、コンプティークは世界をにぎる。

兵庫県　石黒包恭

●『ウィザードリィ2』をプレイして約1か月。やっと5個のアイテムを見つけ出し、地下6Fに降りたら〝アミュレット・オブ・スキル〟というものを拾った。これを身につけスペシャルパワーを使うとEXPが5000もアップ!何度も繰り返したら、キャラクターのステイタスが「LOST」になった。バカっ!

愛知県　西村浩一

●『ロマンシア』で王女を助けようとした時、停電になりセリア姫を助けることができなかった。おお、セリア姫!

静岡県　佐藤寿高

このコーナーでは、みんなのGAMEに関する意見、感想をお待ちしています。ハガキの送り先は、「SOFT TOP20 GAME TALK」係りまで。

コンプティークでは、以下のような機種を対象にし、また表記を略して使用しています

PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/VF/VM/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mKII/SR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8801SRシリーズ(PC8801mKII SR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8001シリーズ(PC8001/mKII/SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mKII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV20・40)
FM77シリーズ(FM77/AV20・40)
X1シリーズ(X1/C/D/turbo/II/III)
MZ2500
MSX
MSX2

 アクション
 アドベンチャー
 ウォー・シミュレーション
 ロールプレイング
 シミュレーション
 ミュージック
 教育
 ツール
ノンセクション

PICK UP5

TOP1 ザナドゥシナリオII

1987年度のトップをかざったのは、やっぱりという感じで『ザナドゥシナリオII』発売されてはや7カ月、その人気はおとろえるどころか、勢いはますます上昇するばかりなのだ。1987年は『ザナドゥ』に開け、『ザナドゥ』に暮れた年だったけど、今年は『シナリオII』に開け、『シナリオII』に暮れるという感じになりそうだ。きっと去年は、ストップ・ザ・ザナドゥということで、各ソフトハウスはがんばったはずなのに、その成果がまだ現れてきていないみたいだね。

コンプティークでも、『シナリオII』のHOW TO 連載、KEIKO組には、いっつもハガキや手紙が山のように来ていたもんね。でも、そんな連載も今回でとうとう最終回。しっかり読んであの感動を再びあじわってくれ。

パワーアップしたシナリオII。ウムー、かなりムズカシイゾ。そういうふうに作ったんだもん。(日本ファルコム宮本氏)

TOP2 ロマンシア

トップ2に入ってきたのは、『ロマンシア』。今月は、福袋でしっかり裏ロマンシアを紹介したから、そちらを読もう。それにしてもこれ、ちょっとむずかしすぎたと思いません。コンプティークなどの本を見ないで、自力で解けたなんて言う人は、いったい何人ぐらいいたのかな。作者の木屋さんも「むずかしすぎるって文句を言われるのを覚悟していました」なんて言ってるくらいだもの。でもこの人気。不思議。

もう、言うまでもないよねっザナドゥは、でも1回終ったからってまだいろいろあるんだゾ!!(宮本氏)

TOP3 ザナドゥ

トップ3から落ちそうで落ちないのが、この『ザナドゥ』。なんともしぶとい人気。おととし発売されたソフトで、トップ20に残っているのは、『ウィザードリィ』と『ハイドライドII』ぐらいだもんね。来月発表する「年間トップ10」でもやっぱり上位にくいこんでくるんだろね。とかなんとか世間話でネームをかせぎつつ、『ザナドゥ』はすごいソフトだという結論になり、今年もファルコムはハワイへ行きました。

あなたのファン・フレディ王子は、いかがですか? もう、セリナ姫は助けましたよね? エッーまだ!?(宮本氏)

TOP4 シルフィード

むずかしいと言えば、この『シルフィード』もむずかしいですね。まともにやって最後までクリアできる人なんて、ほとんどいないでしょうね。だからと言うわけじゃないんでしょうけど、これには数々の隠れキャラや隠しコマンドが用意されていて、それを知っていればへたな人でも先に進めちゃうってわけなんです。ちなみに16面へは、3,4,0,6,3,8,3,0,8 だったりするんですよ。行けましたか?

応援ありがとう。FM77AV版とミュージックテープを制作中です。これからもガンバ!(ゲーム・アーツ タケシさん)

TOP5 ドラゴンクエストII

オッと、出ました『ドラゴンクエストII』。なみいるパソコンソフトを押しのけて、なんと5位まであがってきてしまいました。これはもう、インド人もビックリ、なんて事態ですね、解説の山本さん。

うちのライター陣もしっかりハマっていまして、いろいろな意味で編集者泣かせのソフトだったりするんです。でもとにもかくにも来月の動きが楽しみだったりしますね。はっきりいって、キョーイ!

やったね! いきなり5位だもんね! 皆々様のおかげです。心より感謝。これからもよろしく。(エニックス・石川)

今月の注目ソフト SPOT LIGHT3

⑩ディーヴァ

ようやく10位に入ってきたコンプティーク絶対オススメソフトが、『ディーヴァ』だ。今年はＳＬＧの年。そんな中で１番とっつきやすいのが、これ。かと言ってけっして初心者だけしか楽しめないわけじゃないんだぞ。今月はしっかり別冊付録で紹介しているから、まだ買っていない人はお店へ走ろう。

⑮めぞん一刻

HOW To Win 連載中の『めぞん一刻』が15位に入ってきた。連載はいよいよ佳境の３回目。あと一歩で感動のラストシーンが見れるんだけど、みんなは最後までいったのかな。コミックの方は、めでたしめでたしのハッピーエンドで終わり（？）だけど、はたしてゲームの方はどんなラストでしょうね。

⑳うっでいぽこ

とりあえず、ごめんなさい。今月、『うっでいぽこ』の連載は、１回お休みです。遊園地のシーンをバッチリ紹介する予定だったんですけどね。それにしても、この20位という順位、ちょっと低いと思いません。食わず嫌いでプレイしていない人も多いじゃないかな。ＭＳＸ２版もおもしろそうですよ。

COMING SOON 新製品天気予報

U・R・I・D・A・S

この COMING SOON は、もうすぐ発売される新作ソフトの発売時期をお知らせしようというコーナーです。特に発売が遅れているものを中心に載せていく予定です。今回は編集部で載せるソフトを選定しましたが、次号からは、読者のみなさんから、「あのソフトは、いつ発売されるんだ」との質問をいただいて、メーカーの人に直接答えてもらい、それを載せる形にします。そこで、そういったおたよりを待っていますので、「SOFT TOP20 COMING SOON」係まで、おたよりをください。

ラプラスの魔
4月発売予定

サイキック・ウォー
5月下旬発売予定

ザ・ムーンストーン
5月発売予定

獣神ローガス
4月下旬発売予定

オーガ
5月中旬発売予定

コムサイト
4月下旬発売予定

マンハッタン・レクイエム
4月下旬発売予定

女子大生交際図巻
今夏発売予定

FAMICOM TOP10

やっぱり『ドラクエⅡ』が他をだんぜん圧倒！

博品館（銀座店）

順位	ソフト名
1	ドラゴンクエストⅡ
2	ミッキーマウス
3	ゴルフJAPANコース
4	アルカノイド
5	ファミリースタジアム
6	ポケットザウルス
7	ウルトラマン
8	メルヘンヴェール
9	ゴルフ
10	たけしの挑戦状

キデイランド（原宿店）

順位	ソフト名
1	ドラゴンクエストⅡ
2	ゴルフJAPANコース
3	アルカノイド
4	リンクの冒険
5	エスパードリーム
6	ポケットザウルス
7	ウルトラマン
8	ドラえもん
9	火の鳥
10	闘いの挽歌

Soft Sales Top 20

売り上げトップ20

今月から始まったこのコーナー、全国の主要ソフトショップからデータをいただいて売り上げのトップ20を載せるぞ！

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	ディーヴァ	T&Eソフト	PC88、FM77AV、X1、MSX2	7800円(5D、3.5D)
2	—	ドラゴンクエスト	エニックス	MSX	5800円(R)
3	—	信長の野望・全国版	光栄	PC8801SR、X1	9800円(5D)
4	—	ロマンシア	日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1、MSX	6800円(5D、3.5D)
5	—	三国志	光栄	PC88、PC88SR、PC98、X1、FM7、MSX	12800円(R) 14800円(5D、3.5D)
6	—	ザナドゥ	日本ファルコム	PC80SR、PC88、PC88SR、PC98、FM7、X1	6800円(T) 7800円(5D、3.5D)
7	—	ザナック	ポニー	MSX、MSX2	4900円(R) 5800円(R)
8	—	めぞん一刻	マイクロキャビン	PC88、PC98、X1、FM77	6800円(5D、3.5D)
9	—	覇邪の封印	工画堂スタジオ	PC88、PC98、FM7、FM77、X1、MSX2	8800円〜9800円(5D、3.5D)
10	—	大戦略	システムソフト	PC88SR、PC98、X1	6800円(5D) 7800円(5D)
11	—	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	PC88SR、X1、MSX	6800円(R) 7800円(5D)
12	—	夢大陸アドベンチャー	コナミ	MSX	4980円(R)
13	—	ウィザードリィ　シナリオ2	アスキー	PC88、PC98、X1、FM7	9800円(5D、3.5D)
14	—	がんばれゴエモン！からくり道中	コナミ	MSX2	5800円(R)
15	—	雀　豪	クロスメディア	PC9801	8800円(5D、3.5D)
16	—	天使たちの午後	JAST	PC88、PC98、FM7、X1、MZ2500、MSX	6800円(5D、3.5D)
17	—	殺人倶楽部	リバーヒルソフト	PC88、FM7、X1、PC98 MZ2500	7800円(5D、3.5D)
18	—	ザナドゥ　シナリオII	日本ファルコム	PC88、PC88SR、PC98 X1、FM7	5800円(5D、3.5D)
19	—	アート・オブ・ウォー	ブローダーバンド・ジャパン	PC9801	9800円(5D)
20	—	太陽の神殿	日本ファルコム	PC8801	7800円(5D)

T＝カセットテープ　D＝ディスケット（数字はインチ数）　R＝ロム・カートリッジ

THE BEST Shop

今月の注目店はここだ!

ベスト・マイコン福岡店

THE BEST SHOPは、Soft Sales TOP20で、調査の協力をしていただいている全国のソフトショップを紹介するコーナーだ。で、今月ははるばる九州は福岡まで飛んで、ベストマイコン福岡店を取材してきたのだ。

このベストマイコン、「九州一の品数の豊富さですよ」とソフト売場担当の宮内さんが語るように、東京の秋葉原でも見られないくらいのラインナップをそろえていた。また、売り場面積も広く、パソコンのハードからソフト、周辺機器まで、この店にくればすべてそろってしまうというくらいの充実ぶりには驚かされた。

今売れているソフトは、MSXが強く、MSX版の『アルカノイド』『ロマンシア』『ドラゴンクエスト』などなど。『アルカノイド』などは完売しちゃって、「もっと入っていれば、もっと売れていましたよ」とのことだった。

また、月最低1回はイベントを企画しており、3月には地元システムソフトの『大戦略』フェア、それからT＆Eソフトの内藤時浩氏と本誌でおなじみの山下章氏をまねいてのロールプレイング講座ももようされ、九州のファンにとっては、目の離せないショップになっている。

営業時間は午前10時から午後7時まで。月1回、第2木曜日が定休日。

▲広い店内に山のように積みあげられたゲームソフト。九州一と言っていたけど、ひょっとしたら日本一かも

宮内さんの注目ソフト

ベスト・マイコンの宮内さんが、今注目しているのは、コナミの『がんばれゴエモン！からくり道中』のMSX2版。理由は、コナミのソフトは、作りがていねいで、絵もきれい、そして、なによりおもしろいからとのこと。「コナミのソフトはお客様の信頼度も高いですよ」と自信を持ってすすめてくれました。

▲コナミのゲームは売れてます

今月のトップ20

順位	タイトル
1	アルカノイド
2	ロマンシア
3	ドラゴンクエスト
4	ザナック
5	天使たちの午後
6	谷川浩司の将棋指南
7	ディーヴァ
8	夢大陸アドベンチャー
9	ハイドライドⅡ
10	雀聖
11	覇邪の封印
12	軽井沢誘拐案内
13	大戦略
14	ガルフォース
15	魔城伝説
16	レリクス
17	プレイボール
18	スペースハリアー
19	信長の野望・全国版
20	キングコング2

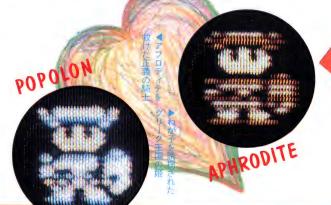
調査協力店

店名	電話
●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111
●西武池袋・コンピューターフォーラム	☎03-981-0111
●LAOX中央店	☎03-253-1341
●富士音響	☎03-255-7846
●COM	☎03-251-1523
●SHINKO	☎03-255-0450
●J&P八王子そごう店	☎0426-26-4141
●J&P町田店	☎0427-23-1313
●J&P渋谷店	☎03-496-4141
●カトー無線	☎052-264-1534
●パソコンショップΣ(シグマ)	☎052-255-8334
●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241
●ベスト・マイコン福岡店	☎092-781-7131
●ショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●カホ福岡店マイコンセンター	☎092-714-5155

山下 章のこのソフトを狙え！

©Konami 1987

◀アフロディテを救けた正義の騎士

▶わが子を誘拐されたグリーク王国の姫

何はともあれ、紙尾さんにお会会いしてしまったのだ♡

ニーハオ！　香港帰りの山下とはボクのことだ。今月からボクが担当することになったこのコーナーは、もうすぐソフト・トップ20に入ってきそうな注目作品を、独断と偏見と個人的な意見をまじえて好きなように料理しちゃおうという、われながら恐しいコーナーなのだ。まっ、業界の明石家さんまと呼ばれる所以を序々にお見せしていくつもりだから、楽しみにしていてくれ。

それではさっそく、今月の課題『ガリウスの迷宮』の話にいってみよう。まずは、コンプティーク86年12月号の68ページを開いてみてくれ。(ナニ？その号を持っていない？——そういうキミは、今すぐバックナンバーを買いなさい！）何を隠そう、ボクはそのページの『夢大陸アドベンチャー』のレビューで、かの有名なコナミの広報担当・23歳独身・美女の紙尾明美さんにラブコールを送ったんだけど、それから約半年の月日を経て、ようやく明美さんご本人とお会いする機会にめぐりあえた。それが今回の『ガリウスの迷宮』の取材ってわけだ。うれP♡

忘れもしない3月6日の金曜日、ボクと㊫の高野さんは、九段下にあるコナミビルを訪れた。『ル・マン』や『魂斗羅』が大量にならんでいる1F取材ルームで待っていると、その部屋ににこやかに入ってこられたのが、噂の紙尾明美さん、ご本人。「Wow♡　今までは写真でしか見たことのなかった明美さんが、動いTel、話しTel、笑っTel!」と、3Tel攻撃に会ってしまったボクは、しばし話すことも忘れて茫然自失。やがて、ようやくわれを取り戻して、ゲームの質問なんかをはじめたんだけど、明美さんってとっても人当たりのいい女性なんだ。何をたずねてもハキハキと笑顔で答えてくれるんだよね。(住所や電話番号もあの調子で教えてくれるとうれしいんだけどなあ…!?)それから、会話のはしばしにでてくる大阪弁がこれまた魅力的。そういえば

▲ここは城内。まずカギを手に入れよう

▲カギがあればワールドの入口があく

▲ここがワールド1。新たな敵がいる

　コナミ☎03-262-9110／MSX／4980円　※画面は開発中のものです。イラスト／中野豪

MONSTERS

VS

ボーンズ
ボニードラゴンの骨から生まれたガイ骨

ウォーム
城が建てられた時から棲みついている虫

スライス
スライムの親せきのへんなヤツ

ピラニア
どう猛な肉食魚。水の中から飛びだす

シーリンガー
天井にはりついているへんなスライム

ストーンスタテュー
メドーサに石にされた騎士。矢をはなつ

ベイパー
地中からふき出す蒸気

ファネリー
した状の植物。触れると体力が減少する

エクトプラズム
心霊現象の1種。画面内を動き回る

マナー
グリーク王国の湖に棲む巨大ダコ。あいたくない敵

コナミ本社ってのは、神戸にあるんだっけ。明美さんもそっちから転勤してきたのかなあ。それから…。

オッと、待ったあ！　いかんいかん、前フリだけですでに17字×50行も書いてしまった。このままじゃ、明美さんの話だけで終わってしまうゾ。やっぱりソフトの話もしておかなくっちゃな。エ～、コホン、では…。

この『ガリウスの迷宮』っていうゲームは、大ヒットした『魔城伝説（ナイトメアー）』の続編なんだ。前回の冒険で愛する姫、アフロディテを救いだしたポポロン王子は、喜び勇んでグリーク城に帰り着いた。ところが、グリーク王国は大魔司教ガリウスに占拠され、数年後にポポロンとアフロディテの間に生まれるはずの赤ちゃん、パンパースが天界から誘拐されてしまったのだ！　ポポロンとアフロディテは、ガリウスの手からわが子とグリーク王国を取り戻すため、死をも覚悟して魔城をくぐっていった…。

と、こんなプロローグで始まるんだけど、このゲームの新しいところは、ポポロンとアフロディテの2Pシフト制をとっているということだ。つまり、好きなときに、主人公のキャラをポポロンからアフロディテへ（またはその逆）と変えることができるんだ。てのは、ポポロンとアフロディテそれぞれに体力と経験値のメーターが用意されていて、どちらかじゃないと通れない場所、使えないアイテムなんてのがあるからだ。2人で協力して、広いグリーク城内を冒険していく——なんとも素敵なラブロマンスじゃないかっ！

基本的にはこのゲームは、156面の広さ（切り換え方式）の城内を歩き回って10の入口と鍵を探し、174面の広さの10ワールドを旅して10種類のボスキャラを倒し、全47種類のアイテムと神殿にいる5人の神様の助言を得てパンパースを探す、という数字だけならべても、とってもスケールの大きなアクティブRPGだ。もちろん、コナミ産だから、隠しコマンドもドッサリで、コンティニューもあるでよ。ま、ページの関係上、このぐらいのことしか書けないんだけど、近いうちに How To Win でも紹介するゾ。

ところでさー、㊢の高野さん、せっかく明美さんと会えたんだから、こんどはもうちょっと大胆に、明美さんとの対談の企画を立ててよォ。どっかの遊園地とか映画館でボクと明美さんがデートして、それをドキュメントタッチでコンプティークに載せるってのはどう？　うん、こりゃわれながらいい企画だ。これさえ実現すれば、コンプティークは売り上げ倍増、コナミのソフトは大ヒット間違いなし——そうですよね。明美さん!?（クソォ、今月は気合いが入りすぎで、ネームが予定より40行もオーバーしちまったい！）

〔文／山下章：本誌ゲーム評論家〕

デカキャラ登場！

▲これはいったい何！アイテムが必要

▲デカキャラ登場！　こいつは手ごわい

▲ここはお店。情報をくれる所もある

▲死ぬなよ！　アフロディテ!!

ふたりの冒険は今、始まったばかりだ！

▲紙尾さんとならんで、ハイポーズ！　『ガリウスの迷宮』のタイトルイラストのマネをしてるんだよ

ロールプレイングゲーム

ハロー、クロちゃんです。なんせD＆Dを手にいれてから十数年、ファンタジーやSFを読みはじめてから○年、ちょいとしたRPGのコレクションのオーナーであり研究家でもある私が、HOW TO WINを責任をもって教えましょう!!

(注)歳がバレるんで、という本人の希望により○のところはカットしました。

全ジャンル激突!

超HOW

各ジャンル攻略の最強エキスパート軍団がつい

SLGをやらせれば右にでるものはなく、わたしに勝てるソフトはこの世界にないと大口をたたくも締切を守らないライターとはわたしのこと。最近は取材旅行に味をしめ、夏は北海道でジンギスカンとカニが食べたいと編集部にお願いしてやまない。

シミュレーションゲーム

山下 章

アドベンチャーゲーム

Hello! 私がAVG部門を担当することになった山下だ。AVGのことなら何でもおまかせ！ なにしろ私のパソコンライフは、日本の AVG シーンとともに始まったんだから。これからもガンガンやるぜ！ みんな、期待してくれっ!!

人気ゲーム必勝法特集!!

にベールをぬいだ。まずは各軍団を統率する軍団長が顔見せご挨拶！

裏時空戦士たく

あるときは周囲の視線そっちのけの脳天気プレイヤー、またある時は毒舌言いたい放題の処刑ライター、またまたある時は、知る人ぞ恐れるJADO憲兵隊！ ――なんかよくわからないが、人は我を「裏時空戦士たく(略して[た])」と呼ぶ!!

アクションゲーム

イラスト／中野豪

特報 ザ・ムーンストーン

戒厳令下のBPSに潜入した取材班は、

怒れるC誌取材

『ザ・ムーンストーン』制作班に動きあり！――との情報が入ったのは２月も末のことである。

思いおこせば10カ月前、86年７月号のコンプティーク誌上で、

ブラックオニキスシリーズ第３弾!!

RPG界に新旋風!?

なんて特集組んで紹介しながら、それから半年以上も音沙汰なし。

今年の１月号では、「そんなソフトは知らない」と、生みの親のヘンク氏が発言して問題になった（ソフトハウスマラソンのBPSのページを参照）。

それが、いきなり急展開。５月には発売の見通し、なんて寝耳に水の話を聞いて、コンプティークが黙っていると思うかい？

さっそく編成された取材班、しぶるBPSにゴリ押し緊急取材を敢行した。３月某日、よく晴れた午後のことでありました。

最初に現れた企画営業の吉田氏（左写真の人物）、つめよる取材班にいきなり、「かんべんしてくださいよー！」。どうやら戒厳令がしかれているらしい。かんべんなんかしてやんないもんね。

取材班　さっそく画面写真なんぞを♡

吉田　ダメ。

取材班　画面見せてくれるだけでいいんだけど。

吉田　まだ、見せられる段階じゃないんだもーん。ダメ！

取材班　んじゃ、モンスターは？

吉田　ただいま、デザイナーがつくってる最中だから、ダーメッ。

なめとんのか、わりゃあ！　全身から発する、取材班の無言の怒りに身の危険を感じた吉田氏は、あわてて２枚

ちょっとー、この似顔絵いいかげんにしようね。私はそうとうショックを受けてるんだから。えっ自己ＰＲ？　んなもん知らないもんね。すねてやる、ヴー、ワンワン!!　という具合ですが、詳しくはKEIKO組でもご覧くださいませ。ひょんなことから、この世界にはまってしまい、４月からは晴れてコンプティークの編集スタッフなのさ。みなさま、どうかよろしくねーっと。

トーン班、BPS急襲!?

◀極秘書類をあわてて隠すなって

超How To Win ロールプレイングゲーム

かたくななガードをかいくぐり……

のラフスケッチを取りだしてきた。

吉田　これ、パッケージに使うイラストのラフなんですよぉ。

取材班　すっげぇ！　生頼範義さんだ。わーい、幻魔だぁ♡

この程度で、コロッときげんが直っちゃうあたりが、コンプティークの取材班なんだよねぇ。さらには本採用の原画フィルムまで見せてもらって、すっかり気をよくした取材班。

取材班　この原画も載せていい？

吉田　ダメ。

取材班　………（ぐるるるるっ!!）

いたたまれなくなった吉田氏は、制作担当の連中を連れてくるから、といって、そそくさと部屋を出ていったのであった。

上等だぁ！　こうなったら、現場の連中に、この現状についてとっくと説明してもらおうじゃないか！

取材班は決意を固めて、彼らが入室してくるのを待ちかまえたのでありました———。

▼これがBPSの奥深くに保管されたムーンストーンだ(ウソです)

ついにムーンストーンをカメラに収めた!?

◀パッケージイラストは生頼範義氏。これはラフスケッチだとか！

▼こっちもなかなか迫力のカッコよさでありますのじゃ♡

はたしてザ・ムーンストーンは5月に出るか!?

制作スタッフによる㊙話だぞ!

さて、写真の3人が、制作班の責任者ともいえる面々である。まず、去年の夏の段階から、ズーッとごぶさたであった原因について、聞いてみた。

どうやら、構想がふくらみすぎたってのが、一番の原因らしいね。

ハワイのスタッフがもってきた原型をあーだこーだと修正しているうちに、とうとう破たんしてしまい、今年の1月以降、彼らは必死にまとめ直してきたのだそうだ。

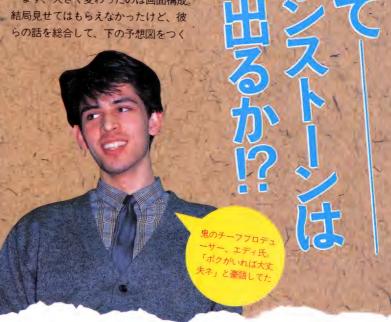
ふんふん、なるほどねぇ、とりあえず状況だけは理解しあげましょう。だけど、それなら当然そのぶんゲームもすばらしくなったわけだ。読者に教えてあげられるように、いろいろ話してもらおうかなっと。

しかし、話がゲームの内容におよぶと、とたんに彼らの態度が硬化した。まだまだ未確定なゲーム内容を話すわけにはいかないというわけだ。

かっわいくなーい! とはいえ、これってBPSのポリシーみたいなんだよね。PPGに対する確固たる信念というかさぁ。

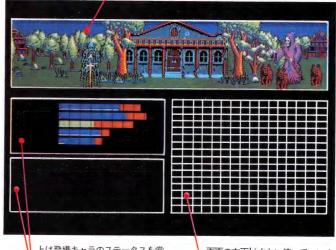
それでも、あれこれ誘導ジン問して、ポロッポロッともれた事実を、以下に紹介していっちゃうのである。

まず、大きく変わったのは画面構成。結局見せてはもらえなかったけど、彼らの話を総合して、下の予想図をつく

鬼のチーフプロデューサー、エディ氏。「ボクがいれば大丈夫ネ」と豪語してた

これがムーンストーンの最新画面予想図だ

下の写真が去年の7月号の段階での画面構成。月と太陽のようすを示すため、わざわざ枠が設けられていた。そして右が現段階での画面構成（あくまでも予想図だからね)。メイン画面には道が描きこまれ、キャラの歩ける方向を示す。道を曲がったりすると(『ロストパワー』みたいに) 画面が切り変わっちゃうという欠点をカバーするために、マップがついたようである。それでも慣れないうちは、ちょっと苦しいような気がするなぁ。また変更される可能性もあるそうです。

▲旧バージョンの画面写真。なつかしいね

メイン画面は横スクロール。登場キャラが中央に、月や太陽は背景に表示される。両方向からモンスターが登場することもあるらしい

上は登場キャラのステータスを常に表示。下は戦闘中のモンスターのステータスのほか、通常では登場人物のメッセージ等を表示する

画面の右下¼ぐらい使って、いまいるエリアのマップがでる。ただし、すでに歩いたとこだけよ。道の分岐もしっかり描きこまれます

ってみた。特徴は、横スクロールのメイン画面を補足したマップが表示されるようになったことだね。あと、月や太陽などの動きが、メイン画面にすっきりおさまったのが、進歩なのだ。

さて、それではストーリーはどうか。これは基本的な点で変更はなし。つまり、ムーンストーンを求める勇者たちが、ウツロの町を出て、外の世界をウロツくという大前提は変わらない。

ただし、ひたすらモンスターを倒して、そこら中全部歩きまわれば終わっちゃう、というわけにはいかない。いろいろ情報を集めたり、謎を解いたりの小目的を遂行していくうちに、だんだん先の展開が開けていくのだそうだ(『覇邪』みたいなもんかしらね?)。

おっと、そうえばもうひとつ、新展開。『ムーンストーン』は前作2つを解いてなくてもできるそうなんだけど、今回新しくキャラクターをつくる場合、種族を、人間・エルフ・ドワーフ・バーバリアン・ホビットの5つの中から選べるようになった。

さらに、職業も新たに2つが設置。シーフ(盗賊)とプリースト(僧侶)をパーティーに加えることができる。

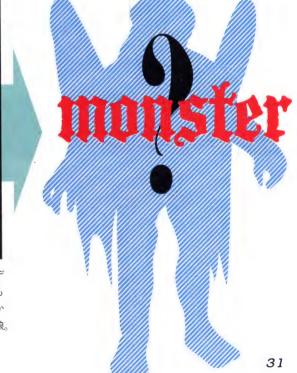
なかでもプリーストは、前作『ファイヤークリスタル』で、魔法使いが重要だったように、この『ムーンストーン』のゲーム進行の鍵を握る存在なのだとか。

なんでも、プリーストにはサンプリーストとムーンプリーストの2種類が存在し、彼らの力は月と太陽の運行と大きくかかわりをもっている。さらに、それにムーンストーンもからんで、壮大な背景が浮かびあがってきそうな気がするぞ。

作を重ねるごとに、キャラの役割が広がり、それが着実にストーリーを深めていて、なんだか、彼らは、このシリーズによって、『D&D®』そのままの世界をパソコンゲームの中の再現しようとしているみたいだ。

そして、それを徐々に実現しつつあるというあたり、彼らはすごいんだなぁと思ってしまうのでありました。

モンスターはどのように変わるのか

モンスターのデザインに凝りたいというのは相変わらず。今回はデザイナーが細部の手直しをしている最中ということで、ちらっとも見せてもらえなくて非常に残念。イメージイラストでもあるとよかったのにね。上のモンスターの中で、確実に出てきそうなのは人狼。あとはまったくわからない。

フェロンラの章

全国の熱狂的なファンタジーファンのみんな！　ついに第II部「フェロンラの章」の登場だ。前作のキャラもそのまま使えるぞ。さあ、新たな冒険に向かって旅立て!!

たまには、ピリリッと辛口のRPGもいいもんだ…!!

『ドラゴンクエストII』100万本！　ということで写真週刊誌まで取り上げて、日本中RPGブームって感じだね。電車の中でも大学生たちが「いまレベルいくつ？」とか言っているのを聞くと日本も住みやすい国になったなあと感じる今日この頃です。かつて趣味は、と聞かれて“パソコンゲーム”です。なんていうと根暗なヤツと思われるのが常でした。ましてやRPGなんて知っている人なんかは皆無で（もちろんコンプティークの読者は別として)、モンスターと闘い、成長して世界を救う壮大なゲームなんだ！　といくら説明してもわかってもらえず、ましてや女の子にその話をすると「スポーツでもしたほうがいいんじゃない？」なんて軽蔑の眼差しとともに肩透かしを食らうのが精いっぱいだったのよね。でも時代は変わった！　いまや女のコまでもがファミコンを欲しがる時代なのだ。いい時代になったなとつくづく思うのです。でもその半面、「＊＊って＊＊＊＊にあったんだよね」なんてのも耳に入りやすくなって、“俺はまだそこまで行ってないのに！”なんてくやしがることも多いんだよね。そんな全国のアイアンゲーマーに贈る、本格派RPGがこの『ファンタジー』だ。

“ジェルノア島から船で南に下ると、不気味な暗雲におおわれ、不気味に静まりかえった島が見えてくる。かつては偉大な美と魔法の島といわれたフェロンラ島だ。いまや、恐怖と荒廃におおわれ、かつての面影はどこにもない。これもあのニカデマスの仕業だ！”とここまでくれば全国の熱狂的なファンタジーファンのみんなならウォーと闘いの叫びをあげるだろうね。そうなんです、あの『ファンタジー』が装いも新たに、待望の新ストーリー“フェロンラの章”として、国産マシンに移植されたのです。もちろんジェルノアの章で鍛え上げた勇者たちを『ファンタジーII』に移してパーティを組むことができるんだ。また『ファンタジーIIフェロンラの章』はジェルノアの章とはまったく別のストーリーになっているので前作を持ってなくても十分に遊ぶこともできるぞ。

操作性においてはドラクエに1歩も2歩も譲るけど、ストーリー性、アイテムの多さ（武器は100種類、魔法は50種類、その他いろいろ！）では決してひけをとらない。本場アメリカで鍛えられたゲームだけあって、その奥行きはウーンとうならせるに十分だ。

むしろの初心者にはとっつきにくいかもしれないが、最近甘口のRPGが多いとお嘆きのあなた（お酒の宣伝みたい)にぴったりのスルメ型RPG（かめばかむほど味が出る！)の登場だ。

ハルク上山：人生はセーブの効かないRPGだ！　をモットーに日夜、女のコを口説く(くど)ためのレベルアップに精をだすプログラマー。生まれも育ちも、山の手。人からよくイナカはどちらって聞かれるけど、本当の東京人てのはドロ臭い生き物なんだぜ。愛するものは池袋とポップコーンとレベッカのノッコ。最近反射神経の衰えで、アクションゲームが苦手になってきた20代後半の好男子でっす!?

簡単マップで、謎解きに専念する！

今号に載せたフェロンラ島のマップはほんの一部だ。前作が16エリアからなっていたから、今度もそれと同様かそれ以上と考えていいだろう。島には町や宿屋、そしてダンジョンがいたるところにある。中には泳がないと行けない所もあるので海も探索する必要がある。

ゲームは町のギルドでキャラクターを作る所から始まる。キャラクター作りはいたって簡単で、まず種類、ついで職業を選択すると、乱数で5つの基本能力がしめされる。その数値が気に入れば名前をつけて一丁あがり、となる。もちろん気に入らなければ何度でもやり直しがきく。37人までが登録可能なので気にいるキャラができるまで何人ものキャラクターを作ることが可能。

キャラを作るうえで迷うのが種類の多いことだ。5つの種族に加え、10のモンスターの中から選択することができる。だからモンスターだけのパーティなんてものを作ることもできるんだよね。ただしモンスターの種類はランダムで決まるので、気に入ったヤツを作るには根気がいるんだ。

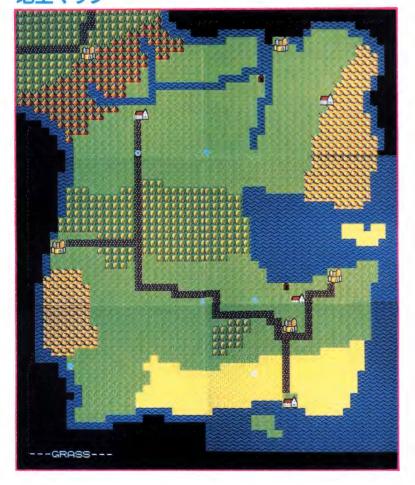
キャラができたらパーティを組むんだけど、メンバーの構成が冒険の成功・不成功の大きな鍵となるから、最初は6つの職業がそろうようにしたほうがいいね。種族によって職業の向き、不向きもあるからそのへんも考慮にいれてバランスのよいパーティーにしよう。

町にある施設は無料でマジックポイント・ヒットポイントを回復してくれる宿屋、武器や巻物を売っている武器屋、それにパーティの力量を測ってくれる占い師などがある。島には同じような町が点在していて、どこでも同じサービスが受けられるようになっている。

マップは前作同様、新しいエリアに入ると黒塗りになっていて、パーティが進むにつれて、四方八方がわかるようになっている。一歩一歩まめに調査したり、魔法を使って、島の地形を知る…、というぐあいになんだね。地下のダンジョンも同様のつくりになっているので、マップづくりの苦労はほとんどないはず。このへんはマップづくりが大好きな人には物足りないかもしれないが、その分モンスターとの闘いや謎解きに専念できるので大変助かるネ！もっとももこの方法も今となってはそんなに新しいことではないけど、『ファンタジー』が出た頃（1985年）には、マップづくりがRPGをプレイする上で、半分くらいの労力を必要とするものが主流だった。これは、大変新鮮だったんだよね。もっともその頃はシナリオが貧弱でマップづくりにもひっかけを作らなくては、ゲームとして成りたたなかった頃だからね。この『ファンタジー』のようにシナリオがいいと、マップが分かりやすくても十分ゲームとしての面白さがでるんだ。

ダンジョンの中はいたるところに仕掛けが隠されている。このゲームの謎解きの中核となるところだ。ワナあり、秘密の部屋ありでトリックの連続だ。モンスターは集団で襲いかかってくるので、パーティの戦闘力が低いと全滅ということになりかねないから、最初のうちはふかおいは禁物だ。

地上マップ

ダンジョン

パラメーターの多さにめげちゃいけないよ

キャラクターの個性は5つの能力と5つのパラメーター、8つの技能によって表せる。なんでこんなものまでというのがあるけど、それぞれ重要な意味をもっているんだ。たとえばLISTENが低いとモンスターが襲ってきても、いつまでもグーグー寝ているんだ。それから割と重要なのが泳ぐ能力で、『ファンタジー』では泳がないと行けない場面に何度か遭遇するけれど、そんな時、この泳ぐ能力が低いと溺れ死んじゃうんだよね。

こんなにパラメーターが多いから1人ずつカードを用意するといいね。とくに持ち物やマジックなど、戦闘中に何が使えるか、わからなくなることが多いからね。

表1 キャラのパラメーター

名前	しのづか			健康状態 GOOD
LVL (レベル)	1	職業 THIEF		種族 HALFLING
STR (強さ)	14	AGE (年齢)	24	
INT (知性)	15	H.P. (ヒットポイント)	005/005	
DEX (敏しょう性)	12	MAGIC (マジックポイント)	007/007	
CON (体格)	13	GOLD (ゴールド)	49	
CHR (カリスマ)	14	EXP (経験値)	0	
LUC (運勢)	12	SCORE (スコア)	2	

表2

ATTACK	(戦闘時の攻撃力)	048	SPOT TRAP	(ワナを見つける)	015
PARRY	(戦闘時の防御力)	029	DESARM TRAP	(ワナをはずす)	008
SWIM	(泳ぐ能力)	012	FIND ITEM	(物を見つける)	012
LISTEN	(敵の来襲を知る)	027	PICK LOCK	(カギをあける)	006

表3

EQUIPMENT(持ちもの)➡	CLUB (4)
	ROBE (2)
	SM SHIELD (4)
SPELL(マジック)	1 2 3 17

逃げるが勝ち! ということも忘れないでね。

モンスターに遭遇すると戦闘モードになる。ここでは戦うか、逃げるか、降伏するなどのアクションを選択できる。敵が圧倒的に強かったら迷わず逃げること。それも降伏を選んだほうが逃げられる確率は大きい。ただし降伏すると銀行に預けてある分のゴールドまで持っていかれちゃうんだよね。このへんのかけ引きが難しいところ。

いざ戦闘となると今度は戦いのオプションを選択する。魔法の使用を含めて6つの中から1人ずつパターンを選択していく。もちろん治療のマジックを使用できるので弱った仲間の回復を忘れないように。

パーティが全滅するとネザーランドと呼ばれる場所に飛ばされる。ここは裏の世界にあたるところだ。レベルが上がらないうちは無謀な探険はつつしんだほうがいいよ。

戦いで得た経験値やゴールドは、パーティが宿に入るときに各キャラクターに振り分けることになっている。全員に公平に分けるか、気に入ったキャラに片寄らせて配分することになるけど、どちらにしても今後のパーティの特色を決定する上で重要。

●モンスター

ここに紹介するモンスターはほんの一部だ。弱いの強いのいろいろあるが、こいつらがタバになってかかってくるからたまったもんじゃない。

中には貴重な財宝を持っているヤツもいるんだぜ。

ラージスケルトン

スティングビートル

ゾンビ

バンティア

ゴウル

スケルトン

ウェイト

アプレンティスデビル

キラービー

トライベスマン

パンサー

ジャイアントビー

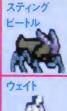
オーク

トロール

コボルト

グリーンマック

ワイルドドッグ

スクライブ

ジャイアントパンサー

マジックこそが、ファンタジーRPGの醍醐味だ！

▲町でスクロールを手に入れることによってフェロンラの歴史からニカマデスの悪事の数々までが明らかになる。この巻物を集めることがゲームの第１の目的だ

マジックは全部で50種類。そのうちの40種類は、10の魔法がレベルの違いで４つのバリエーションをもっているから、効能としては20の魔法が存在するわけだ。表にあげた魔法はその一部だ。ゲーム進行中は魔法はすべて番号で指示するので、味気ないかも知れない。魔法を使うときに使用可能なマジックの一覧が出てきて、そこから選択するようになっていればなあ、と思うのは私だけではないはず。もっともアメリカではボードゲームとしてのRPGの歴史が長いだけに、数字で操作することにも違和感はないんだろうけどね。移植の際に、グラフィックをこれだけ改良したのだから（オリジナルのグラフィックはお世辞にも良いとは言えない。むしろ悪評が高かったくらいだ。それでもシナリオがそれを上回るおもしろさだったんだ）このへんの操作性も改良してくれたらな、と思うのです。

マジックで大切にしたいのが回復の魔法だ。今、プレイしているパーティにもこれが使えるヤツが１人いるんだけど、こいつがやたら弱く、すぐ死んじゃうんだ。これじゃ使いものにならないんだけど、回復の魔法ほしさにパーティにいれてあげているんだ。キャラの強さとマジックの組み合わせが大切なんだよね。弱いキャラは、経験値を配分するときに優遇すると、レベルの上がりかたを早くすることができる。このへんのバランスのつかみかた次第でゲームのおもしろさが全然違ってくるんだ。

魔法はレベルが上がると、町のギルドでお金を払うことによって収得することができる。また職業によって使える魔法に向き不向きがあるからそのへんも考慮にいれよう。たとえば、攻撃的な呪文は魔術師・修道師、治療関係の呪文は僧侶・遊騎兵と言う具合いに使い分けるのがベストだ。キャラの特性を生かすことだ。

そのほかにもモンスターを混乱させたり、味方の攻撃力を増すマジックもあるので、戦闘の際にはこれらの魔法を上手に組み合わせることだ。これができない限りは、強力なモンスターを相手に太刀打ちすることはできないぞ。

まだまだ言いたいことはいっぱいあるんだけれど（たとえば武器やアイテムの話）このページ数では簡単に言い表せないほどファンタジーの奥は深い。最初はなんてとっつきにくいゲームだと思うかも知れないけど、ゲームをしていくうちにどんどんのめりこんでしまう。この春、おすすめのゲーム、間違いなし!!

呪文一覧表

攻撃のマジック

FIREFLASH No.5〜8
敵に炎をあびせる

MINDBLAST No.33〜36
精神力を敵にぶつける

FLAMBOLT No.37〜40
火の玉を敵全部にあびせる

DISPELL UNDEAD No.49
ゾンビやガイコツを溶かしてしまう

CONFUSION No.21〜24
敵を混乱させ魔法を封じこめる

WEAKNESS No.25〜28
敵の力を奪う

BINDING No.29〜32
敵の動きをとめる

防御のマジック

STRENGTH No.13-16
パーティ全員の打撃力を上げる

QUICKNESS No.9-12
パーティ全員の打撃の成功率を上げる

PROTECTION No.17-20
パーティ全員の耐久力を増やす

回復のマジック

HEALING No.1-4
キズの回復

RESURRECTION No.44
死んだ仲間を生き返らせる

移動のマジック

TELEPORTION
No.43
戦場から離脱する

TRANSPORTION
No.54
町から町へ移動する

イラスト／牧内浩

◀ダンジョンでもいろいろな情報を聞くことができる。中にはワナもあるから注意してね

Wizardry

シナリオ2

KNIGHT OF DIAMONDS

『ウィザードリィ　シナリオ２　ナイト・オブ・ダイヤモンド』。3月号に続いて２度目の登場。今回はアイテムを中心にアドバイスしますゾ。

ナイト・オブ・ダイアモンドのアイテム

●ナイト・オブ・ダイアモンドって何？

『ウィザードリィ』情報第２弾をお届けしてしまうわけなんですが、今回のテーマはアイテム。３月号のマップ&魔法リストとあわせて、まあ、キミたちが『ウィザードリィ』をプレイするのに十分なデータがそろったと言えるんじゃないかな、と思う。

ところでアイテムと言えば、シナリオ１からシナリオ２にキャラクターを転送させるときには、アイテムがなくなってしまうとシナリオ２のマニュアルに書いてあるけど、これってかなりひどいよね。オリジナルのアップルII用だってアイテムの転送はできたんだぜ。でも、これにはウラ技があって、けっこう有名だから知っている人も多いと思うけど、シナリオ1のユーティリティを使ってキャラクターを転送させれば、アイテムがなくならないんだ。ついでにこのウラ技を使うと、シナリオ１でしか使わない特殊なアイテム（ゴールドキーとかカエルの像とかブルーリボンとか）がシナリオ２で初登場のアイテムになったりしてしまうのである。その中にはロングソード＋５みたいに超強力なアイテムもあるので、なかなかGood だぜ。

さて、このアイテムというやつ。シナリオ１では、ただ単に一定のエリアに入るために必要なものがあったけど、シナリオ２では、いわゆるそのたぐい(ブルーリボンとかだね)は登場しない。最終目的のグニルダの杖と、それを手に入れるために必要な５つのナイト・オブ・ダイアモンドの装備が各階の特定の場所にあるだけだ。その他のアイテムは全てモンスターと戦って手に入るだけで、なにが手に入るかは全くランダム。だから、良いアイテムをいつ手に入れるかがゲームの進行のカギを握るくらい大事なポイントでもあり、楽しみでもあるんだ。ただし、アイテムは、全てがパーティの役に立つとは限らない。キャラクターにマイナスになる呪いのかかったアイテムもあれば、特殊能力を使ったばっかりにキャラクターがLOST してしまうということもある。だから、アイテムの正体がわからないのに使うというのは、とても危険なのだ。そのためにも、パーティにビショップを加えておくか、城に用意しておきたいね。

当然、役に立つアイテムというのは攻撃力の高い武器や防ぎょ力の高いヨロイだけど、その他にも俗に＋(プラス)アイテムと呼ばれるアイテムがある。ほら、キャラクターがポイズンしちゃうとステイタスに－(マイナス)がつくでしょ。その逆で＋アイテムを持っているとステイタスが＋になって、歩いているうちに自然にヒットポイントが回復してしまうのだ。シナリオ２では、＋アイテムがまた増えたから、がんばってさがして欲しいな。ということで、今回はシナリオ2で追加されたものを中心に、有効なアイテムを表にして紹介しちゃおう。だけどこれらは、手に入るアイテムのほんの少しだからね。ほかにもたっくさんあるよ。

それではキミの冒険の成功を祈る。

Graham林：性別、男性。年令、不詳。職業、定職なし。一時は恋人と共に探偵業に精を出していたが後に引退。『覇邪の封印』でテラリンを倒して、時の英雄になったが、その後「ボクはフレディ王子だよ」とか言って邪悪竜ヴァイデスにまで手を出してしまった。あきっぽい性格なので定職につけないというのが真相らしい。現在は、ぽこのマネージャーをやっているとかいないとか。

アスキー ☎03-486-7111／PC9801シリーズ、PC8801シリーズ、FM7シリーズ、X1シリーズ／9800円／発売中

種類	名前	売却金額	装備できる者								コメント
			P	B	M	L	S	F	N	T	
武器	STAFF OF LIGHT	30,000	●	●	●	●	●	●	●	●	名前を見ればわかるとおり、明かりの呪文LOMILWAが使える杖だ。
	ROD OF RAISING	75,000	●	●		●					+効果のあるアイテム。USEするとKADORTOの呪文が使える。
	PRIESET'S MACE	37,500	●	●		●					BAMATUの魔法が使えるメイスだ。
	LONG SWORD +5	35,000				●	●	●	●		最強クラスの剣。これに勝てるのはムラマサブレードかHRATHNIR。
	MURAMASA BLADE	500,000					●				あまりにも有名な剣。シナリオ1で手に入ってなければぜひ手に入れておきたい。
	HRATHNIR	?				●	●	●	●		KNIGHT OF DIAMONDの装備のひとつ。
	WAND OF MAGES	?	●	●	●	●	●	●	●	●	スペシャルパワーがうまく使えると呪文のレベルを全て9に、しかし運が悪いと呪文を全て忘れることもある。
かぶと	KOD'S HELM	?				●	●	●	●		最強のかぶと。KNIGHT OF DIAMONDの装備のひとつ。+アイテムのうえに、MADALTOの呪文もある。
たて	KOD'S SHIELD	?				●	●	●	●		+アイテムでKNIGHT OF DIAMONDの装備。DIALMAの呪文がかけられる。
よろい	PLATE+5	137,500				●	●	●	●		シナリオ2初登場のアイテム。GARB OF LORDSやKOD'S PLATEについで強力。
	ROBE+3	90,000			●						良い装備のできなかった魔法使いもやっとこれでラクになれる。
	GARB OF LORDS	500,000				●					アーマークラスを10下げて、+アイテムという超強力なよろいになる。シナリオ1でも手にはいる。
	KOD'S ARMOR	?				●	●	●	●		KNIGHT OF DIAMONDの装備のひとつ。+アイテムでMATUの効果が得られる。
こて	WINTER MITTENS	70,000				●	●	●	●	●	なんでこれが防ぎょ力にすぐれているのだろう？　でもSILVER GLOVESと同じに強力。
	KOD'S GAUNTLETS	?				●	●	●	●		これもKNIGHT OF DIAMONDの装備。+アイテムでなんとTILTOWAITが使える。
おまもり	AMULET OF COVER	600,00	●	●	●	●	●	●	●	●	+プラスアイテムで、アーマークラスも3減らすことができる。
	AMULET OF SKILL	?	●	●	●	●	●	●	●	●	使うと経験値がアップする。しかし、ときどきLOSTすることもある。
リング	RING OF FIRE	125,000	●	●	●	●	●	●	●	●	モンスターの炎の攻撃をふせぐリング。
	RING OF LIFE	200,000	●	●	●	●	●	●	●	●	+アイテム。使うとMADIの呪文をとなえることができる。
	METAMORPH RING	?	●	●	●	●	●	●	●	●	特殊能力を使うとLORDになってしまう。
コイン	COIN OF POWER	150,000	●	●	●	●	●	●	●	●	特殊能力を使うと、ランデムにクラスチェンジしてしまう。
石	STONE OF YOUTH	?	●	●	●	●	●	●	●	●	使うと年令がひとつ下がる若がえりの石。
	STONE OF PIETY	?	●	●	●	●	●	●	●	●	使うとPIETYが1あがる。
	MIND OF STONE	?	●	●	●	●	●	●	●	●	使うとI.Q.が1あがる。
	BLARNEY STONE	?	●	●	●	●	●	●	●	●	LUCKが1あがるというラッキーな石。
	DAMAIN STONE	?	●	●	●	●	●	●	●	●	戦闘中に使うと、ZILWANの効果が。しかし特殊能力を使うとLOSTしてしまう。
	DREAME'S STONE	?	●	●	●	●	●	●	●	●	KATINOの効果を持った石。
	GRANITE STONE	?	●	●	●	●	●	●	●	●	MONTINOの効果を持った石。

装備できる者　P=Priest、B=Bishop、M=Mage、L=Lord、S=Samurai、F=Fighter、N=Ninja、T=Thief

イラスト／早坂桂一

ガンダーラ

GANDHARA

超How To Win

ロールプレイングゲーム

『ウイングマン2』や『ドラクエII』でおなじみのエニックスより、仏界を舞台にしたアクションRPG『ガンダーラ』が登場！ 6つの世界をめぐる、メルヘンチックなゲームですよ!!

6つの世界に平和を取りもどせ!!

昔々の物語。この世は邪神に支配され、悪と荒廃に満ちていたが、仏陀が出現し、法力で邪神を一掃し、その後は長い平和が続いた。そして仏陀は没し、仏舎利壺に分骨された遺骨が、8つの世界の仏舎利塔に安置された。

しかし、長い年月とともに仏陀の法力も薄れ、邪神の王が目ざめた。王は仏の力が及ばない6つの世界の仏舎利を塔から盗み出し、地底深く隠してしまった。再び邪神どもが現れ、人々を苦しめ始めた。この様子を仏界から見ていた阿弥陀如来、その命を受けた虚空蔵菩薩と不動明王は“シッダールタ”に匹敵する人物をさがすため、姿を変えて人間界に降り立った。しかし、邪神の王により、菩薩は瀕死の重傷を追ってしまう……。

▲地下にはショップなどがある

▲人間界

バックストーリーはかなりしっかりしていて、マップもひとつの世界が6×7ずつもあって、とにかく“壮大”という印象を受けるのだ。GOLDではなくBEADS、レベルの他にも位も上がる、という風に、仏界を舞台にしたゲームらしい設定もなされている。

このゲームの主人公は「シッタール」。菩薩から与えられたアイテムを手に、6つの世界を支配する6大邪神を倒し、邪神が隠し待っている仏舎利壺を取り返さなければいけない。そして、各界の中心にあるストーパーに仏舎利壺を納め、邪神が目ざめる以前に各界を治めていた“如来”を救い出す、というのが目的。漢字ばかりがやたらと目立つ紹介だったけど、実際のゲームはなかなか楽しそう。しばらく待たれい!!

▲地獄界

▲餓鬼界

▲畜生界

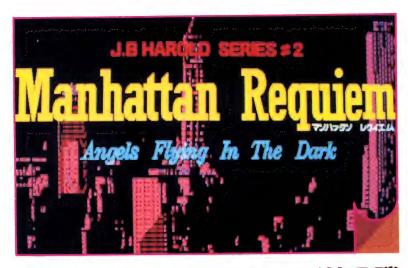
▲阿修羅界

▲天上界

コンチワッ！　春もまっさかりでワ～イ！　初めまして！

私は東京の下町に住み、部屋の中ではリスが遊び、鳥が飛びまわるという、考えただけで楽しくなっちゃう(？)環境で、原稿書いたり、ゲームしたりとがんばっています。いろんなゲームにトライして、数多くのソフトを楽しく紹介していきたいと思っています。読者のみなさん、これからもヨロシクっ！　(石川照美)

 ●エニックス ☎03-366-4345／PC-88シリーズ(2枚組)／価格未定／5月末発売予定

▲もちろん今度もコマンド選択方式。実際のNYをモデルにしたグラフィックに注目！

お待たせ！ J.B.シリーズ第2弾

イエローキャブのクラクションにあおられ、男はトレンチコートの衿(えり)をかき寄せた。何やら楽しそうな恋人たちが通り過ぎる。
「スイートハートにでも逢いに行くか」ジョーの店にキープしているＩＷハーパーを思い出し、男はフッとなじるように笑った。

いやはやどーも。私にはこのようなハードボイルドの世界っていうんですか？ 苦手なんですよね。背中につつつーっと走るものがあるというか。でも昔も今も変わらず人気のある世界ではあって。やっぱ、ある種の人にはググッとくるものがあるんでしょうね。

最近この世界がゲーム界では注目を集めているらしく、代表株なのが『殺人倶楽部』。私も解かせていただきました。J.B. ハロルドという刑事さんがリバティタウンなる小さな都市で起こった事件を解決する話。とにかくマメに聞込みをしてまわらなきゃいけなくって「捜査は足を使え！」というのを実感できたゲームです。

このJ.B. ハロルドものがシリーズ化されたそうで、それがこの『マンハッタン・レイクエム』。今度は舞台をニューヨークはマンハッタンに移し、『殺人倶楽部』にチョイ役で出ていたサラ・シールズの死の謎を解くという設定。そう。ありアンニュイなピアノ弾きの美人がアパートの窓から飛び降りてなのか、突き落とされてなのか、死んでしまったのです。殺人倶楽部の事件を頼んできたジャドという退職刑事のとっつあん（今はＮＹで保険の信用調査をやっている）から、またもや調査の依頼をされたJ.B. は休暇を取ってマンハッタンへ。

とまぁ、書いていくとこんな少ない行数じゃ書ききれないくらい、なかなか凝った設定。凝っているといえば、装丁から付録？ （手帳やJ.B. あての3通の手紙＝これが重要であり、ゲームの進行にあわせて開封していくといいそうだ）からグラフィックからものすごい。登場人物も40人。この人たちが意外なところで関係しあい複数の事件が絡み合っていく……。本筋の事件に絡む他の事件についてもひとつひとつ小さなエンディングが用意されているそうだし。

なんだか「ようし、ようし。どれほどのもんじゃい！」と、そでまくりして待ち望んでしまいそうな感じでしょ。

にしても。どうしてまぁ、福岡のソフトハウスって、ああも優雅な環境に恵まれているんでしょうね。システムソフトさんは豪華マンションのジェットバス付きだし、この「マンハッタン……」のリバーヒルソフトさんの入口なんて、シャレた歯医者さんの受付かと思ってしまった。やっぱりセンスの要求される仕事は、いい環境から生まれるのかなぁ。

深沢美潮：最近一番うれしかったこと＝98版のZORKの続きができること。

最近一番興味のあること＝猫がどんな夢を見ているのか（だって寝言がうるさいもだもん）。

最近一番困ったこと＝弟の下宿の大家さんから部屋が汚くって困ると言われた。

最近一番心配してること＝ここにのっかるイラストの出来ぐあい。高野さん、変に載ってたら生涯恨みますよお……。

▲事件を解く上で重要な3通の手紙とちょっぴりヒントの書かれたJ.B.の手帳

リバーヒルソフト ☎092-771-3217/PC9801シリーズ（2DDのみ）/7800円/4月下旬発売予定

マンハッタン・レクイエ

登場人物全リスト

		ローレンス・ブルーム	ダイアン・ミューラー
		ナンシー・ケラーマン	ローレン・ベネット
	マーガレット・モリス	レナード・ブルーム	ロベルタ・バンゼッティ
J・B・ハロルド	クラウディア・シールズ	ハリー・ロリンズ	マット・スミス
キャサリン・ホワイト	リチャード・クリスティ	サラ・N・シールズ	リンダ・ウィルソン
ジャド・グレゴリー	セリーナ・ブラウン	パトリシア・トンプソン	アレン・ヒューストン
ジェーン・グレゴリー	サラ・N・シールズ	ウィリアム・シールズ	ノーマン・スレイジー
バー「ブレス」のマスター	スザンヌ・ヒギンズ	バーナード・アームストロング	バーバラ・レイン
ピート・ギルフォード	ディック・ベイカー	サラ・O・シールズ	アーロン・ランバート
アーノルド・ヤング	フラニー・ビンセント	アン・マーフィー	マーク・ベネット
マロウ・ディクソンズ	ジョニー・ギア	グレス・ジャクソン	エリック・ホール
ロジャー・ギブソン	ロイ・ベイカー	アンディ・ムーア	

ム登場人物相関図

なつかしきJ．B．ハロルドへ
何ヵ月ぶりでしょう。あなたにまたお逢い
できるなんて。リバティタウンの街で捜査に
励んでいらっしゃることだろうと思ってまし
た（ちょっと困ったような顔つきでね）。
それなのに、なんという運命のいたずらか
しら。あなたもこのマンハッタンに来てらっ
しゃるだなんて。友だちがよく行くアイリッ
シュ・バーであなたを見かけたと聞いたので
す。すぐに行ってみたけれど、残念！　今し
がた年取った男の人と出て行ったとこだよ、
と言われてしまいました。たぶん、ジャドの
ことね。彼とあなたが一緒にいるなんて、き
っときっと何かやっかいな事件が関係してい
るんでしょう？　だとすると、今度もまたワ
クワクするような（なんて不謹慎でした）話が
聞けそうですね。じゃ、また逢う日を楽しみに。
私の永遠のアイドルへ。
フルック・シールズ

P．S．
あなたのいるNYの夜はとっても素敵！

今月は作者の渡辺さんから送ってもらったサンプルディスクをもとに、このゲームの魅力を追求してみるぞ。まだバグが残っているそうだけど、かまわずチャレンジしてみるせっ！

山下章が完成間近の「THE MAN I LOVE」をレポート

近ごろ、コンプティークをはじめとする各パソコン誌では"同時進行連載"なるものが大流行しているようだけど、この THE MAN I LOVE の記事はハンパじゃないぜ！ なにしろ、ゲームを解く過程じゃなくて、ゲームができていく過程を同時進行で読者のみなさんにご紹介していこうってんだから、と言っても、2回にわたってだけどね。それでは、さっそくGo！

▲これが全体の画面だ。白でまとめてあって、マッキントッシュのような高級感がある

サンプルディスクはPC98用の2HDのディスクなので、とりあえず愛機PC 9801VM2でブート。すると、心地良いブート音とともに、XXDOSが立ち上がる。ヤヤッ、これはオートスタートじゃないのか？ ま、いいか、ファイル名を調べて、ひとつひとつロードしていけばいいんだから………とは思ったものの、ディレクトリィを取ってみると、こりゃあビックリ！ なんと、118個ものファイル名がズラリと画面に表示されたんだもの。オマケに、ひと目でこれだ！ とわかるようなファイル名が見当たらない。クソォ、これじゃあゲームを始めるまでに、アドベンチャーさせられちゃうってわけなのか？ でも、こんなにたくさんのファイルを作成・管理しなくちゃいけないなんて、AVGを作るのもなかなか大変なんだなあ。

ようやく目的のファイルを見つけて、無事にゲームをはじめる。なるほど、まだ開発中ということもあって、カラー調整がなされていないせいか、画面が青くなってしまっているのが気にかかる。だけど、メッセージ表示はキチ

▲依頼人のミズ・マグガイアの家。執事にごあいさつ

▲ミズ・マグガイアから、事件について聞いておこう

▲宝石の鑑定書、その1。持っていないとあとで困る

▲宝石の鑑定書、その3。3枚セットってわけだ

▲ここが鑑定書に記入されているハリトン骨董商

▲バーで一杯やりながら話を聞くのも悪くない

▲アパートの壁は狂った画家のキャンバスのようだ

▲ムムッ、殺人事件！ はたして、どんな関係が……？

▲トイレだって調べよう。汚いなんて言ってられない

シ[illegible] 0797-73-3113 PC9801シリーズ、PC8801シリーズ／7800円 4月発売予定

としているので、これならゲームの進行にはさしさわりなさそうだぞ　どれ、ひとつ名探偵になってやるか

なんて意気がってみたものの、ボクの頭はいきなりハッパラパー　まずは、探偵であるボクのところにひとりの依頼人が訪れてきたところからゲームは始まる「最近私の妻に、やたらと脅迫めいた電話がかかってくるのです　なぜかつきとめてください」まあ、探偵なんだからということで依頼を引き受けると、オフィスの場面で何もできなくなっちゃう　それなら、と依頼を断わると、こんどは電話がかかってくる「盗まれた宝石を取り戻してください　3日前の晩に盗まれて警察に届けたのですが、まだ何の手掛りもないんです」——と、すべてがこんな調子で、プレイヤーの裏をかいた展開でゲームは進んでいくのだ　さすがに推理小説を読みまくった渡辺さんならではって感じで、じつに人の思考パターンの裏をかくのがうまい

それに、高級な遊び心もふんだんに取り入れられていて、たとえば、オフィスの机の引きだしの中にしまってある本　ハードボイルドの小説で、「ヨム」と入力すると、15行にもわたる英文がズラズラと表示される　こりゃあ生半可(なまはんか)な遊び心じゃないぜ！

とまあ、まだ発売前ということもあってこのくらいしか紹介できないんだけど、とにもかくにも、この超辛口高級ＡＶＧがキミのパソコンで動くのももうすぐですぞ〜　期待しててちょ

▲商売がたきの警察だけど、情報収集に行かなくっちゃ

▲捜査は足だ　ひたすら聞きこみをしまくろう

▲写真を持っていたら、見せて回るといいかも……

▲なんだかよくわからない中国人　カンフー使いかな？

▲怒られたって、１度は見てみたい、この場面

▲刑事物にありがちな尋問のシーン　シブイっ！

▲ドラッグストア　聞きこみを忘れるな！

▲ドラッグストアの中は、こんな雰囲気　さて……？

▲ボカッと、探偵だからって、こんなこと許されるの？

▲街中での聞きこみ　中華料理屋まであるゾ

▲拳銃が火を吹く！　事件解決は近いぜっ！

ガルフォース

まだか、まだかとハラハラさせっぱなしの「ガルフォース」の、第1弾となるアドベンチャー「創世の序曲」がいよいよ登場する。そこで先取りハウテゥーしませう。

女の子ばっかりでうれしーい！

何がうれしいって、カワイコちゃんが7人も出てくるし、ゲームの内容は本格的なアドベンチャーにできあがっているとくれば、アンタこりゃ言うことないネ。

ラビィ

前回のリポートの時とコマンドの部分とタイトルロゴが変わった以外は、すべて同じで、ゲームの進行はオールコマンド選択方式だ。基本コマンドの他に、その時のメンバーや状況によってコマンドが変化していくんだ。ストーリーは、小説にそって進められていくけど、小説を読んでいるからといって簡単だ！　というわけにはいかない。小説にはない、新しいポイントが随所に出てくるんだ。だから読んだキミも、読んでない彼女も同じだけ楽しめるわけ。

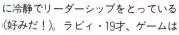
エルザ

ラミィ

パティ

ルフィー

登場するキャストは、どの子も個性あふれるカワイイ子ばっかりで私はウレシィ〜。

キャティ

エルザ・21才、つねに冷静でリーダーシップをとっている(好みだ！)。ラビィ・19才、ゲームは彼女の視点で進められる(タイプだ)。ルフィー・21才、歴戦の勇者（いいネェ）。ポニー・18才、メカニック担当（カワイイ）。パティ・17才、未来を見る感性をもつ（好っきゃ〜)。ラミィ・15才、通信を担当する（ウフ！）。キャティ・16才、謎のクルー（ウ〜ン本命だ）と、以上が巡恒艦スター・リーフのクルー達だ。くれぐれも不純な気持でプレイしないように。

ポニー

アイル

トイル

諸君！　私がデイヴ菅原だ。前号にも私の顔が出てしまったので、もう知っている人も多いと思う。私は冒険家だ、と言ってもべつに棒を持ってケンケンしているわけじゃないぞ………面白くなかった？　話は変わるが(唐突なヤツ)、私はオールマイティだ！　ＡＶＧ、ＲＰＧ、アクション、パズル、Ｈソフト、アジの開き、全てＯＫなのだ。ハッハッハッハッハッハッハ……で、何の話だっけ？

7人の小女たちの冒険が始まる…。

リリリリ！　突然の大きな音でラビィは目を覚ました、どうも緊急事態らしい(写真①)。ここでアドベンチャーの鉄則であるまず“見てみる”を実行してみるが、べつに変わった物はないようだ。

ブリッヂへ行ってみると(写真②)、もう全員が集まっていた。エルザの話では、リアクターの一部が吹き飛んでしまったらしい。“見る”とみんな深刻そうに船外モニターに映った、動力部を見つめている。被害はかなりひどいようだ。ひととおり全員に“話す”をしてみたが、たいした情報はなかった。“持ち物”は小型無線機だけだし、はてっ？　どうしよう。とりあえず、もう一度エルザに“話す”をしてみた。するとエルザは、パティ、ラミィ、キャティとアイルに艦内に広がっているスパークを食い止めるように、残りは動力部の破損状況をしらべるように指示してきた。

ラビィー達はさっそくＯＸ11の所へ“移動”してみた(写真③)。ポニーがＯＸ11を操作するとモニターに、破損状態が次々に映し出されてくる。被害は思ったよりひどいようだ。さっそくデータをデッキにいるエルザに送ると、パティ達と合流して動力室へ行ってくれと言ってきた。しかし、動力室への通路は、帯電がひどく先へ行くことが

できない。他に通路はないし、どうしたらいいのだろう。スパークで無線機が使いものにならないので、エルザとは交信ができないし。とにかくみんなと“話す”をすると、第５ハッチか第６ハッチなら動力室まで行けるらしいことが分かった。さっそくハッチまで“移動”してみる。ハッチを開けようとしたが、電気が通じていないらしい。どこかで道具を探さなくては。とりあえず“移動”できる所はすべて行って

みて、ワイヤーガン、銃、工具箱電源ユニットを“取る”ことができた。さっそくハッチにもどり、電源ユニットを交換すると電気がついた。あァよかった。全員宇宙服に着替え(写真④)“ハッチ内を減圧”してから“ハッチを開

る”さあ！　第８ハッチまで綱渡りだ。ん！　あの光は　敵だ。突然ルフィーはもどり出した(写真⑤・⑥)。ルフィーは、ブロディーで迎え撃とうと言うのだ。エルザと“話す”と、あなたも発進してだって、ヒェ〜恐いょ！

今、新たなる闘いの時がきた！

外へ飛び出してみると、いきなり敵機動兵器が３機接近してきた(写真⑦)。エルザからの通信で、修理が終わるまでなんとか持ちこたえてと言ってきたが、んなこと言ったって。ルフィーはどうしているかと“見る”と（写真⑧)、さすがアタッカーズのルフィーだ。1人

で３〜４機の敵と互角にやりあっている。よ〜しやるゾォ“攻撃”だ、あれっ？はずれた。ドーン！　いかんメインエンジンに直撃だ。何とか“回避”したところへエルザから通信が入った。修理は終わり、光速ドライブに入るって！

さて！　彼女らの運命やいかに。

しつこく話をしてみよう

このゲームを進めるポイントのひとつに“話す”というコマンドがある。今までのアドベンチャーと違い、７人の集団行動というタイプをとっているのだから、仲間を有効に使い情報をドンドンもらおう。一度話してみたが何も言わなかったのに、もう一度話したら大事なことを言ってくれる、なんて場合もあるんだ。

J・E・S・U・S

エニックスが究極のAVGを送り出す。その名は『JESUS』。ゲームを楽しみながら、映画の世界をのぞいてみよう！

最後の戦いで待っているものは！

JESUSを飛び立った後、冒険と悲劇が始まる

西暦2061年。科学は進歩し、有人探査機を飛ばせる時代になっていた。接近するハレー彗星の尾のガスが生命誕生をもたらしたのでは？　との生物学の謎を解くために、スカイラブJESUSから、まず1号機コメットが、続いて2号機ころなが飛び立った。コメットには世界8カ国から選ばれた精鋭が乗りこんでいた。コメットはガスの採取に成功したが、その後通信がとだえた。

主人公である武麻速雄は、単身でコメットに乗りこむが、そこで見たものは無残に殺された乗員の死体だった…。ハレーのガスには恐るべき生命種子が含まれていて、それが成長しモンスターになり、人間を襲ったのだ！　速雄は、生き残っていた美少女隊員エリーヌを救いだしてころなに戻るが、それが新たな悲劇の始まりとなってしまう。

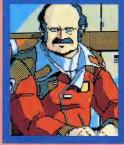
犠牲者は次々と増えていく。モンスターは、変身のたびに、より強く、より大きく凶暴に、そして賢くなっていく。そのうえ、あらゆる武器や兵器がモンスターにはきかない。いったい、どうやって戦えば良いのだろう？　モンスターはなぜ人間を襲うのか？　なぜ変身するのか？　それらの謎を見つけなくては、そして、弱点もさがさなければ……。

ハレー彗星の尾にモンスターがいるのなら、地球に最接近する時、人類は当然全滅してしまうであろう。速雄とモンスターの最後の対決の時、すべての謎が解き明かされるに違いない。キミはその謎を解き、人類を救うことができるだろうか？

シャレた会話や170枚のグラフィックに加え、BGMがなんと20曲。華麗なアニメーションのシーンもたくさんあって、まるで映画を見ているみたい。すぎやまこういち先生作曲によるBGMは雰囲気もりもり。公開前(！)だけど、ちょっぴりのぞいて見ようかな……。

▲武麻速雄
男・東京生まれ。銀河戦士養成校在学中のパソコンゲームマニア。2号機ころな乗務。そそっかしく、女に弱く、いたずら者でもある

▲エリーヌ・シュレマン
女・フランス系。数学と音楽に長けていて、頭の回転が早い。アイデアウーマンだが、行動力・実行力はやや弱い。とってもチャーミング！

▲エリーヌの個室。女のこらしい部屋っ！

▲ウィルヘルム・ハイラー
男・ドイツ系。宇宙船の操縦術は天才的。その手腕を買われ、1号機コメットのキャプテンに就任

▲アンドレイ・ベリーニ
男・イタリア系。元ローマ大学講師。慎重な性格だが、一度決断したら行動は的確にして迅速

▲朱芳花
女・中国系。東洋医学と西洋医学の融合をめざして日本に留学した。才色兼備のころなサブキャプテン

▲館内を調べまわる速雄。IDカードがないと入れない部屋もある

BGMを聞きながら、すみずみまで調べよう

スタローンはステキだ！　彼の映画は、常に見る者に感動を与えてくれる。その感動が今ここによみがえりつつある。87年春公開予定の『JESUS』！　エニックスの最強スタッフにより製作中のこの『JESUS』、ゲームであるとともに映画でもあるのです。

流れるような画面に美しいグラフィック、BGM。しっかりＡＶしているのです。ゲームの進行は、コマンド選択方式。場面によって開かれるウィンドウの中から選べばＯＫ。速雄は一人で移動する他に、他の隊員（たとえばエリーヌとか）と一緒に冒険することもできる。

エリーヌ救出後、速雄が調べてまわる所は建物の１階から５階。各階に４つずつ部屋があって、すみずみまで調べて、いろんなことをやって、とけっこうたいへん。ある所でモンスターと遭遇するんだけど、最初のモンスターとは○○しちゃダメなんだゾ。また、各階に生体活動センサーというのがあるので、必ずこれのスイッチを入れておくこと。途中で手に入るアイテムも、充分調べてみるようにしようネ。とにかく、あちこち歩いていろんなことをしてみよう。（これ、AVGの基本！）

こっそりラスト近くをお見せしようか。ゲーム終盤、モンスターと速雄の対決！　弱点は、エーッ！　驚きと意外さで息が止まりそうになっちゃった。そして、その後、エンディングでの会話。何とも言えない本当に素晴らしいもので、胸がジーンとして、思わず涙ぐんでしまいそうになるッ！（これ以上は……エニックスさんにしかられるから言えない……）

解法のヒントは、ごくあたりまえに行動すること。あまりヒントらしくないけど、AVGの苦手な人も、男のコも女のコも元気いっぱいで冒険しよう。速雄とエリーヌのラブシーンがあったりして（ウフッ！）、見せ場はバッチリ。心に残るメロディーとストーリーは、AVGファンだけじゃなく、ジャンルを越えてたくさんの人たちに感動を与えてくれるはず。それにしても登場する人たちはみんな個性的。特に、エリーヌはかなりチャーミング。写真を見て胸をときめかせているキミ、気持ちはわかるけどもう少ししんぼうしておくれ。今月末にはこの感動がキミの手元に届くはずだから……。

▲コンピュータ室

▲モンスター登場！

▲モンスターに朱芳花がやられてしまう

▲芳花が死んでしまう。まるで映画のよう…

▲コマンド選択の画面

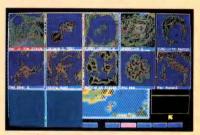
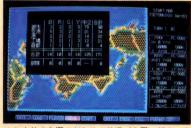
▲イワン・ミラコフ
男・ソビエト系。勇敢、冷静、沈着な性格。銀河戦士養成校臨時講師を経て、ころなキャプテンに

▲ロジャー・カーゾン
男・アメリカ系。ハーバード大学で宇宙生物学を専攻、NASAを経て、ハレー61計画に参加

▲ガルシア・バルカス
男・ブラジル系。ハンバーガー中毒のひょうきん者。一般公募でなぜか採用されてしまった

●エニックス　☎03-366-4345／PC-88シリーズ（3枚組）／7800円／4月28日発売予定

ドクター四谷がこの春推せんするSLGはこれ!

若い女と熟女だったら熟女をとるドクター四谷も、これだけは若いほうに決～めた。もうキミを離さないと抱きしめたゲーム『大戦略II』は、何から何まで生ツバゴックんのおいしいソフトだった。こいつは春から縁起がいいぞ!

▲マップをみながら、どのシナリオをプレイするか決めているところ。マップは開発中のものです

▲シナリオを選んだらその状況（各国の都市・空港の数など）を見ることもできる

▲ＨＱ地図。このままの表示でゲームすることもできる。右上はカーソル回り７ヘックスの状況

助手の秋葉原に「IIがでた！」と話したら、「知ってますよ、ドラクエでしょ」っておおボケくらってしまったが、ついに『大戦略II』が発売されたのだ。前号で紹介したばかりで、もう発売という感じだけど、待ちきれないファンの祈りが通じたのかもしれないゾ。祈ってはみるもんだ。で、このドクター四谷がゲームをやってみた感想と、それぞれのポイントをチェックしてみよう。

なんといっても今回やってみてわかったのは、そのゲームのしやすさ。トロイところがあった前作からみると、もう天と地、花よりダンゴという感じなんだ。画面もドクターの持っているプロフィールプロの宣伝じゃないけど、大きくなってくっきりはっきり見やすいし、それにマウスが使えるようになったのが最高ね。つねづね、動かすコマや情報が多いＳＬＧほど、ほかの分野より早くマウスを取り入れるべきだ！と主張してきたから感激もんだ。

ほかにも、兵器が63種類に増えたうえ、生産タイプというのがあって、選んだタイプによって、つくれるものが違ってくるのだ。これで同じ兵器同士で戦う味気なさから、１歩も２歩も現実に近づいたわけだ。

もっと紹介したいけど、え～ん、スペースがたんないよ～う。

どれを選ぶかはあなたの自由――兵器生産４タイプ

●アメリカ軍

レーガンもマッ青の強力アメリカ軍。Ｆ－15イーグル、M1E1戦車と、最新兵器ばかりがズラリと並んでいるのがわかるかな。さすが西側陣営の雄。もち、各兵器の価格もそれなりに高額なので、貧しい国にはキツイかもよ。

●ソビエト軍

アメリカ軍に対抗するには、強カソビエト連邦軍だい。東側陣営の横綱格で、いろいろ変わった兵器が入っている。たとえば、兵員を輸送できる攻撃ヘリとかね。全体的に見て、兵器の価格も高くないし、お特用です、ハイ。

●NATO軍

ＮＡＴＯ軍といっても正確に言うと、ＮＡＴＯ＋自衛隊＋イスラエルの混合編成になっている。レオパルド2がいたと思えば、74式もいるし、トーネードやらミツビシＦ－１やら思想もなにもあったもんじゃないが、そこがいいのかな。

●ワルシャワ軍

最後はワルシャワ条約軍。一見するとソビエト軍とどこが違うとどっかれそうだが、最新鋭のMig－31やSu－24なんかはいないのだ。兵器の価格もソビエト軍と変わらないみたいだ。そう考えるとソビエト軍の方がいいか？

〈移動〉

Movement Terrain

〈地形〉

効率アップした移動で、ゲームのスピードもターボがついたみたい。速くなってカンゲキ!!

移動は半自動になったといえるゾ。以前はカーソルキーを使って1ヘックスづつ動かしたけど、今度は移動可能範囲の中から、行く先のヘックスを指定すれば、あとはかってに動いてくれるんだ。もち最短距離を自動的に判断してだ。これで移動のやりなおしや、このヘックスに入れるかな〜なんて、画面の上をなぞることもなくなり、プレイスピードもグ〜ンと短縮されたんだ。

地形の中でドクターが注目するのは海だ。航空機ユニットしか利用できなかった前作と違って、新たに艦船ユニットの新加入で、敵首都の近くへいきなり上陸なんてことができるからだ。それと橋や道路を戦略爆撃で破壊できるのも付け加えておこう。うまく利用すれば、有効な妨害手段になりそうだ。

▲自分が占領している都市と工場の表。軍事資金と工業力の両収入予測もある

Movement

部隊表を使って移動させたい部隊をピックアップする。(写真1) 移動中に基本性能なんか見て兵器の特徴を確認することもできる。(写真2) そして移動可能範囲を見ながらどこに行くか決めて、カーソルを動かしてリターンする。(写真3) アラ不思議、指定ヘックスまでの道程がごらんの通り。(写真4) マウスでやると簡単なんだ。

Terrain

マップの地形をピックアップしてみたぜ。地形効果は基本的に変わりない。

平地 トラック以外の地上兵器にとっては道路と同じ。

荒地 通りにくいわりには防御効果は高くない。

山 防御効果がもっとも高い。立てこもるならここ。

海 艦船ユニットの登場によって注目株の地形だ。

空港 航空機ユニットにとって、その存在は死活問題。

首都 これ以上重要なものはこの世界にはない。

港 艦船ユニットはここで生産され、補給を受ける。

都市 工場、空港、港とならんで戦略目標の代表格。

浅瀬 川とも考える。ここに入れない地上兵器も多い。

道路 トラック類はこ以外は著しく移動力が落ちる。

森 山について防御効果が高いので多く利用したい。

工場 生産するときの工業力はこの数によって決まる。

橋 移動するときは道路と同じ、破壊もできる。

《武器》

Weapon Combat

《戦闘》

ゴング無用の戦闘画面。地上から平和は消えてしまったとしか思えない過激さだ！

戦闘は、あいかわらずこのゲームの「売り」のひとつだ。新たに、両軍がおたがいに射撃を始める、超ド派手な「リアルファイティング・モード」というのが組み込まれた。

これによって、今までの「命中しなかったユニットだけが反撃できる」という防御側の足かせもなくなり、戦闘はルール無用のマットと化すのだ。さらにそれに油をそそるのが、2～7ヘックス先を攻撃できる間接射撃ユニットの登場といえるな。このユニットをほかの航空機ユニットなどと組み合わせて共同攻撃させれば、アッという間に4～5部隊がほぼ全滅するほどの破壊力を生みだすことだって夢ではない。もう敵が近くにいないからって、安心する時代は終了した、と宣言しちゃう。

また各ユニットが積んでいる武装の種類も兵器の多様化とともに増えている。空対空のＡＡＭミサイルから対艦ミサイル、ロケット弾、都市などの建造物用の爆弾までと、とてもここじゃ並びきれないほど。そしてユニットによっては積み替えて、戦闘機→攻撃機なんてこともできるようになったゾ。

前と同じように移動の途中で敵に接近すると攻撃ができる(間接射撃は別)。攻撃に何の武装を使うかも腕の見せどころ。(写真1、2)
リアルファイティングモードの戦闘画面。両軍のミサイルが飛び交う。(写真3、4)攻撃値なども棒グラフになっていて、強さがひと目でわかるわけだ。心使いがニクイ。

初公開、これがワルシャワ条約軍兵器のすべてだ!!

	Mig 21 西側のファントムクラスの戦闘機。性能はやや旧式も価格安		**Mig 23** F―15イーグルレベルより性能は落ちるが、東側主力戦闘機		**Mig 29** ソ連の最新鋭戦闘機。イーグルと同じ性能を持つ。価格は高い		**フォージャー** ヘリ空母に積める垂直離陸機。東側のハリアーと考えていい
	Su−17 東側の代表的攻撃機。すぐれているのは性能よりもその価格		**ハインド** 攻撃ヘリ。アフガン戦争でも有名。歩兵を輸送できる		**Mi−8ヒップ** 輸送ヘリ。西側のUH−60に比べて戦闘力が高いのが特徴		**T−62** 戦車の中では、やや性能的に難がある。でも安いのは魅力
	T−72 アメリカのＭＩＥＩのライバル。戦車と言えるのはこちら		**ZSU23シルカ** 対空自走砲。東側のゲパルトと考えていい。価格は安い		**SA4ガネフ** 長距離対空ミサイル発射戦車。7ヘックス先まで攻撃可能		**SA6ゲンフル** 同じく長距離対空ミサイル戦車。こちらは川が渡れる
	SA8ゲッコー 短距離対空ミサイル車。移動速度が高いので使えそう		**BRDM** 水陸両用装甲車。対戦車ミサイルを持っているので強力		**BMP** 装甲兵員輸送車。アメリカ軍のブラッドレーのライバル		**SAU122** 自走砲。性能的にはやや落ちるが、川を渡れる点に注目
	BM−21 ロケット砲車。はずれると痛いが、対歩兵には強力だ		**補給部隊** 地上部隊やヘリなどに補給できる強い味方。2台組で使う		**輸送トラック** 歩兵タイプを2ユニットまで積めるのところに注目したい		**工作部隊** 都市の耐久力を上げたり、破壊された橋や道路を修復する
	歩兵部隊 占領にはかかせない部隊。工兵よりも性能は落ちる		**戦闘工兵** 迫撃砲、ミサイルを持つ歩兵。移動が遅いのが難点		**バイソン** 爆撃機。都市などの戦略爆撃ができるのに注目しておこう		**補給機** 航空機に補給することができる。ぜひ欲しい兵器のひとつ
	輸送機 空港から空港へ地上部隊、2部隊を運べる。高速輸送はコレ		**ヘリ空母** ヘリや垂直離陸機を搭載できる。動く空港として便利		**護衛艦** ヘリ空母や揚陸艦を守る艦船。対空、対艦ミサイルを装備		**揚陸艦** 地上部隊を2部隊運べる。輸送だけでなく上陸作戦も狙いめ

《作戦》

Operation

出ていくばかりの金をどこで得るか、さすがのドクターもうなってしまったこのゲーム。勝ちめはあるか？

さて作戦といってもプレイしたのは、実はまだ発売秒読み段階のプロトタイプで、製品化されたものではない。だからシナリオの内容も違う（北海道シナリオがあるんだぜ！）ので具体的なゲームのアドバイスはやめて、ここではゲームのポイントを押さえてみよう。

●部隊を合わせて合体の術

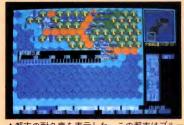
部隊合流。右のレオパルドを左の部隊に移しているところ。補充もこうやってやるわけだ。燃料や弾薬は移ったユニット数によって計算され、平均化されていく。経験値ももちろん変化するぞ。

●部隊を分ける分身の術

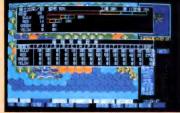
部隊の分離。完全編成のロケット砲部隊を½にしたところ。前線の部隊数が少ない時など、即席で舞台が作れるので便利。でもあんまり分けすぎると、うす〜っぺらの部隊ばかりで役に立たなくなる。

流れとしては、戦闘をくり返しながら、中立の都市や空港、そして工場を占領し、最終的に敵首都を攻略して終わるということで、ほとんど変っていない。が、この「占領」というのがちょっとやっかいだ。都市などにはすべて耐久力がついたので、占領するだけ（自分の色にする）で2〜3ターンはゆうに必要。さらにそこから、こんどは自分側の耐久力を上げなくては、お金を産みださないときている。それに加え生産は、いままでどおりの予算と新たに入った工業力（工場数）との2本立てで計算されるため、工場も重要な戦略目標としてリストに加えなければダメ。う〜ん、これでは部隊がみんな歩兵タイプばかりになりそうだが、そうも言ってられないよ。

こんどの同時射撃による戦闘解決は、ひたすら消耗戦への道を歩むとみた。損害はプレーした感じでも、2倍になっている。そして、悪いことは重なるもの（？）で、都市からの自動的な補充はなくなり、部隊の合流合体による補充が採用され、つまり補充用の部隊が必要なわけだ。

これらを簡単にたとえると、サイフから金はどんどん出ていくのに、収入を上げるのは難しくなったというわけ。どうすれば勝てるかって？　こりゃ、はまるしかないわなぁ。秋葉ちゃーん。

▲都市の耐久度を表示した。この都市はブルーが持っていて、耐久度100。250まで上がる

▲工作部隊は戦闘はできないが、重要な部隊のひとつだ。都市の耐久度を上げたりできる

▲空港に到着した輸送機。その腹の中からはT−62とSA4ガネフ部隊が出現する

▲ゲームの途中戦況を表やグラフで見ることもできる。負けそうならやめるってか？

あのアメリカのヒット・ゲームデザイナーであるスティーブ・ジャクソンのボードゲーム『オーガ』が、いよいよ日本のパソコンに移植された。移植するのは『大戦略』のシステムソフト。こりゃ、ほってはおけないということで、正体を暴きに九州へと飛んだ！

DEFENSE

あのボードゲームが、ほとんどそのままパソコンになったのだ

まず画面を見てビックリ。写真を見ればわかると思うけど、ゲームのフィールドはたったの2画面で構成されている。そして、その中の六角形のヘックスに地形のユニットを配置してフィールドを作り、武器のユニットを配置し、ゲームを始めるんだ。(もちろんフィールドや武器のユニットが配置されていて、即ゲームができるサンプルも用意されている）ほとんどボードゲームでしょう。

舞台は近未来。暴走し始めた巨大人工頭脳戦車オーガを破壊するのが、プレイヤーの目的だ！

さて、オーガを破壊すると言っても、それはなかなか容易ではない。戦略はふたつあり、ひとつはオーガの武器の破壊、もうひとつは、キャタピラを狙って、オーガの動きを停めてしまうこと。と、まあ言うのはカンタンだけど、やるのはやっぱりむずかしい。相手はなにしろ圧倒的な攻撃力をもったオーガだもんね。

まず、ユニットを配置する時、どういう作戦でいくか考えてから配置しなくちゃいけない。わかりやすい作戦としては、移動はできないけど防御側最強の攻撃力と最長の射程距離を持ったホイツァーを配置して、壁を作る作戦と、他のユニットの2倍以上の速度を持つ移動力の高いGEVを多数配置して、ヒットアンドウエイでいく方法の2つがある。いずれの作戦をとるにしても、司令部側が配置できる6つのユニットの特徴をよく考えて、フィールドに配置するのが、勝利への第一歩になる。

ユニットを配置し終わったら、オーガが進入してゲームスタート。オーガは強力なので、最初のうちは、多少の犠牲は覚悟して、オーガの動きを遅くするような作戦をとろう！

FIRE

▲オリジナルのフィールドで戦うか、それとももともとあるゲームで戦うか、選択できるのだ

▲DEFENSE側の攻撃。オーガのどの部分を狙って攻撃するか、選択できる

▲攻撃がヒットした！ でもオーガは強い。さほどダメージを受けていない

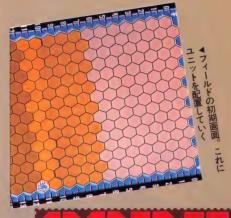
ローラ高野：野球、サッカー、バレーボール、テニスなどのあらゆるスポーツシミュレーションを得意としていて、現在プロゴルファーを目指して修業中。しかし、スコアが伸びず、いまだにアンダーがでない。そのせいか、ほかのゲームも不調で、現在ファミスタ連敗中。ウォー・シミュレーションゲームに逃げたのかとのウワサもちらほら出てきている今日この頃でした。

ユニットを上手に配置するのが勝利への第一歩だ

ホイツァー
最強の攻撃力、最長の射程距離をもつ

歩兵隊3
がれきをのりこえることも可能

 システムソフト ☎092-714-6236/PC8801シリーズ、X1シリーズ/価格未定/5月中旬発表予定

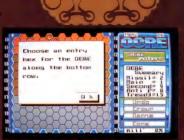
◀フィールドの初期画面。これにユニットを配置していく

▲ユニットを配置しすぎると、オーガが戦いたくないと言ってくる

OGRE

対するオーガには、オーガマークIIIとオーガマークVの2種類があり、マークVの方が、はるかに強力な攻撃力をもっている。そして、1プレイヤーでプレイする時、かならずコンピュータ側がオーガをうけもつ。(2プレイではもちろん、司令部側とオーガ側にわかれて遊べるんだけどね)

プレイする前に、キミの戦闘能力にあわせて、マークIIIにするかマークVにするか決める。

オーガが使える武器は、ミサイル、主砲、副砲、対人兵器の4種類。それぞれ、攻撃力、防御力、攻撃範囲がきめられている。また、防御側と同じヘックス内入って、体当りしたり、踏みつぶしたりできる。

オーガの目的は司令部の破壊。フィールドの最下段から侵入し、防御側を破壊しつつ、司令部にせまる。防御側の全ユニットを破壊した時、完全勝利となるのだ。

▲オーガは2タイプあり、これはオーガマークIII

▲こちらはオーガマークV。攻撃力が数段上

MOVE

オーガの移動は無傷の状態で、3ヘックス、キャタピラに攻撃をうけることによって移動力がにぶる。

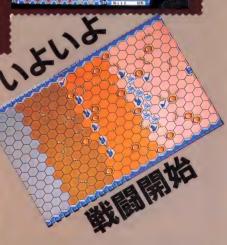
◀オーガは最下段から出現してくる

◀オーガの移動。この範囲で移動可能

▲オーガの攻撃。ミサイルなどの武器の選択をまずおこなう

▲オーガの攻撃が命中。DEFENSE側はまっ青だ。勝てそうにない。

重戦車	ミサイル戦車	GEV	歩兵隊1	歩兵隊2
強力な重装甲の防衛軍の主力戦車	4ヘックスの距離から攻撃可能	攻撃力は低いが、最速のユニット	1分隊の歩兵隊。対戦車砲を持つ	歩兵隊は、パワードスーツを着ている
司令部	フィールド	クレータ	がれき	オーガ
自衛手段もない戦略通信センター	この上にユニットや地形を設置	核爆発の跡。入ることはできない	オーガと歩兵隊のみ通過可能	こいつがオーガなのだ!

いよいよ戦闘開始

ヴァクソル

アーケードで、"スペース　ハリアー"が出た時は、おどろいたもんだ。グラフィック、BGM、どれをとってもゲーセンのNo.1だった。しかし、今はあの高速3Dスクロールシューティングゲームが、PC−88でできてしまう。それが"ヴァクソル"だ。今回はこのヴァクソルの全レベル（全8面）を、公開しちゃうぜ！

LEVEL Ⅰ

ここがいちばんカンジン。最初のレベルだけに気がぬけない。敵の数は、それほど多くないんだけど、体当り攻撃をしてくる、"アクアボール"だけは要注意。必ずプレイヤーをねらってくるぞ！　また後半にでてくる"ロック"の中には、"エネルギーボール"をだす、"エネルギーロック"もいるので、位置をおぼえて必ず撃つようにこころがけよう。

LEVEL Ⅱ

◀集団で飛んでくるウッドストーンもやっかいだ

さてさて、LEVEL Ⅰでしっかりエネルギーボールを取ったかな？ 1回も敵にあたらずに、エネルギーボールを取っていれば、ガン・ボロウまで使える用になってるハズだ。べつにここで、ここまでなくちゃいけないわけじゃないけど、あるにこしたことはないし……（うーん、ながい前おきだ）。

ここからが、LEVEL Ⅱの本当のお話、前半は問題ないと思うので、パス！　後半には、エネルギーボールばかりでてくる、ボーナスシーンみたいな所があるんだけど、ここがまたインケン。敵が持ってにげちゃったり、障害物とかさなったりで、なかなか取らせてくれない。

LEVEL Ⅲ

落葉のない"デッドポール"の並木の中(落葉なんてあるわけがない)を進んでいくと、奥の方からラグビーボールが飛んできた。「コイツ、いったい何なんだ」と思っていると、真ん中のハッチが開き、予告もなしに弾を撃ってきた（半分うそだよーん）。

この面でいちばん手こずるのは、やっぱりボスキャラかな。真ん中でまわっているエナペロクが、ベテュク(2頭のドラゴン)をあやつっているんだけど、これがまたヤッカイ。あのトゲトゲしい顔で、頬ずりしてくれちゃうのだ。こうなる前に、真ん中のエナペロクを倒してしまおう。

コンプティークはじまって以来の、最悪のゲーマー＆ライターのポチです。だいたいオレが、公然の場にこんな形で顔を出してもいいのだろうか？　まぁ、でてしまったもんはしょーがないな。

で、どんなジャンルを専門とするのかというと、シュミレーション以外のすべてのパソコンゲーム。ファミコンなんかもやっていますので、お金のある人は、ぜひ㊙ファミコンも買って読んで下さいね。

メーター

*ボウショット
連射はきくが破壊力が弱い

サンダーボーラー
ボウショットの2連射

ガン・ボロウ
水平に4発同時に発射される貫通弾

ノバ・スプリンター
最大の破壊力を持ったショット

超How To Win
アクションゲーム

LEVEL Ⅳ

◀フライロックの体当り攻撃は、とくに注意しよう

ゲームも中半に入り、このあたりから見たこともない攻撃をしてくるヤツもでてくる。今までの感覚でやっていたのでは、とてもこの面はクリアできないぞ！

この面をつねに飛びまわっている“フライロック”には要注意。アクアボールのように、プレイヤーめがけて飛んでくるし、その命中率はかなり高い。他の敵と混合で、攻撃してきたときはもう最強。ボスキャラ“ラド”との出現のときは、フォーメーションを組むので、フォーメーションをおぼえてしまい、完全に組み終る前に、たたき落としてしまうのがベストだろう。

LEVEL Ⅴ

▼このあたりからやけに攻撃がきびしくなるぞ

このレベルの敵は、かなりの脳天気。確実にプレイヤーをねらってくるのもいれば、わりといいかげんに撃ってくるのもいる。むしろ、このいいかげんに撃ってくる方がこわい。いつの間にか、敵の弾にあたっているなんてザラ。つねに動きながら、敵の弾をよけよう。

中盤あたりまでくると、エネルギーボールがゴロゴロころがっているが、これはワナ。ヘタに取りにいくと、敵にねらわれたり、物陰に隠れていたりで、なかなかとれない。こんなときは取りにいかないで、迷わず撃ってしまおう。敵にあたりながら取るより功率がいいぞ。

LEVEL Ⅵ

▼これが浮遊要塞ゼンドーラルの実体だ

ひさびさの地上面。とは言ってもここは洞窟の中。ここでは地上での攻撃がメインになる。ボスキャラまでは、ほとんど空中物を気にしなくてもかまわない。ただ、エネルギーの少ないときは、最初の方に出てくるバトルクルーザーを撃ち落とし、少量のエネルギーをかせいでおいた方がいい（コイツは撃っても撃っても、一定の時間を走りきるまでは、何回も出てくるのだ)。撃ってる間にもアーマーは投下されているので、アーマーが撃つ弾には注意せよ。

この面のボスキャラの弱点は頭部だ。コイツを倒せば、エネルギーボールを撃つ、お助けキャラの出現だ。

LEVEL Ⅶ

前進あるのみ。出現する敵キャラを撃ち落とさねば、先に進めないのがやっかい。面中盤に出てくるプロテクトビームは、左側を撃ち落とせば消えるので楽勝。問題は、後半に出てくるエネルギーボールをどうとるかだ。左側が比較的多く飛んでくるので、右側のヤツは、取らずに撃ち落とすのがベストだぞ。

LEVEL Ⅷ

さぁ、ここが最終面だ。バディアーを倒すと、フライロックと共にドグヴァが姿を現わす。ここからが本当の決戦だ。撃って撃って撃ちまくれ！　途中ドグヴァも、何度となく形を変えるが、そんなことは気にするな。コイツを倒せば、感動のエンディングが、キミを待っている。

オツカレサマデシタ。長々しく書いてきました、“ヴァクソル”必勝法も、このページで終りです（くだらんJORDANばかりで、てんで必勝法になってない！)。じゃあね……

火の鳥
HINO TORI
鳳凰編

前号でもちょこっと説明したけれど、手塚治虫原作の劇場アニメ『火の鳥』がまたまたゲームになったぞ！　このMSX2版『火の鳥』は、ファミコン版とはまったく違ったゲームとなっているのだ。

果たして我王は正しい心を手に入れることができるか…

ファミコン版では横スクロールだった『火の鳥』だけど、MSX2版は縦スクロールする。しかも、プレイヤーの意志に関係なくどんどんスクロールしていくから、うまく操作しないとつぶされちゃうハメに…。で、ストーリーの紹介だ。

大切な人を殺めてしまった過去をもつ我王。心の傷に打ちひしがれる彼は、火の鳥からの啓示を受け、正しい心を手に入れるべく試練の旅に出た。そこは、我王の心の中に巣喰う悪霊たちが実体となって襲いかかってくる世界だった。しかも地形は、我王の目的を阻止するがごとく複雑に入り組んでいるのだ…。

ステージは『斬』『凶』『邪』『狂』『武』『怒』の6つで、鬼を倒すと現れる『至の門』を通ることにより、特定のステージ間をいききできるようになってるわけ。

▲『斬』は竹林のステージだ。水に落ちるとスピードが遅くなりジャンプもできない

▲『武』のステージ。『転』と『生』のワープゾーンを上手に利用し、活路を見いだせ！

▲『狂』のステージ。地形がねじれているから自分の現在位置を見失わないように

▲『凶』のステージ。この面は90%を湿地帯が占めている。地形をよく読もう

ウォルフガング中村：現在、都内の某大学に在学中(らしい)の21歳。生まれも育ちも東京・大森と主張しているが、定かではない。野球とプロレスをこよなく愛し、ひいきは横浜大洋ホエールズと長州力。一説によると、某アニメサークルにて「あたにへーきち」なる偽名を使いバカをやっているらしいが、これまた定かではない。2月28日生まれの魚座で、AB型。得意技はサソリ固め。

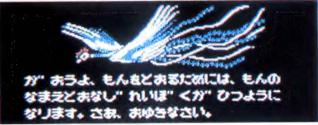
▲『怒』のステージ。最後の面だけに敵の攻撃は激しい。武器の選択を誤るな！

 ●コナミ☎03-262-9110／MSX2／5800円／4月上旬発売予定

門を開けるには、同じ文字が書かれた霊木が必要だ

上の写真のようにところどころにある門。これを開けるには同じ文字が書かれた霊木(れいぼく)が必要だ。霊木は各ステージの決まった所に置かれているか、または鬼を倒すと手に入る。すべての道を通って霊木を残らず集めよう。アイテムの『砂時計』を使わないと取れない物もあるぞ！

火の鳥の像にタッチ！

▶火の鳥の像に触れると、ご覧のとおり「火の鳥」がヒントを話してくれるのだ

これが霊木。全部で17枚ある

▶ゲームを進めるにはどうしても門を通らなければならない。で、結局この霊木を全部集めるハメになるのだ

ぞうり	砂時計	ひょうたん	壺	天狗のうちわ	手箱
▲最高3段階まで我王をスピードアップさせる。絶対取るべし	▲一定時間、背景のスクロールが止まる。上手に使おう	▲一定時間、無敵になる。体当たり攻撃もできるぞ！	▲一定時間、透明になる。敵も通り抜けられるのだ	▲画面内の敵を一瞬にして吹き飛ばして全滅させる	▲コンティニューした時、持っていたアイテムを保存できる

テントウ虫	火の鳥の羽根	火の鳥の輝く羽根	地図	巻物	方位磁石
▲最高3段階までショットの飛距離と連射能力がアップする	▲これを集めると武器をパワーアップさせることができる	▲これ1枚で「火の鳥の羽根」10枚分の価値があるぞ	▲各ステージ内のマップが見られるが1度使うとなくなる	▲各ステージ間のつながりを示すマップ。6個集めれば完成だ	▲とても便利なアイテムですが…効果と使いかたは秘密なの

◀これが『心の玉』だ。全部で5つあり、すべて集めないとラストの大ボス『怒鬼』と闘うことができない。しかも全部集めるには各ステージを行ったり来たりしないと無理なのだ。…でもね『方位磁石』を上手に使えば…

火の鳥の羽根を集めて、武器をパワーアップさせよう！

特定の敵を倒すと『火の鳥の羽根』が手に入る。各パワーアップに定められた枚数の『火の鳥の羽根』を払えばいろんな武器が使えるようになるんだ。

おすすめの武器は『散』。羽根24枚で手に入れられるにしては、なかなかの速射力、破壊力をもっているし、なんと言っても1度に3発前方に撃てるのが魅力だ。1度に6発撃てるけど速射ができない『六』や、「鬼」に対してほとんど攻撃力をもたない『円』なんかよりはよっぽど頼りになるのだ。『散』だけでこのゲームはクリアできると断言してしまおう！

話は変わるけど、このゲームには17種の隠しコマンドがあるんだってさ！

散

▲「炎」が3方向に同時に発射できる。割合と使い道が多く便利。24枚

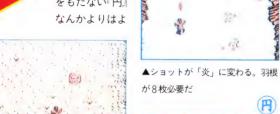
双

▲「炎」が2つ同時に発射できるようになる『双』。羽根は16枚必要

広

▲「炎」をマシンガンのように、連続して発射できる。羽根は40枚必要だ

六

▲「炎」が6方向に発射される。速射性に難点あり…かな？　羽根32枚

▲これがパワーアップする前のショット。破壊力は当然低い

炎

▲ショットが「炎」に変わる。羽根が8枚必要だ

円

▲「炎」が我王の周りを回る、どちらかというと防御のショット。32枚

これが各ステージの最後に控える鬼たちだ。手強いぞ！

えー、「鬼」についての説明はそれぞれのキャプションを見ていただくとして、『火の鳥』の特別サービス機能について、お話しましょう。なんと、このカートリッジを使えばMSX『キングコング2』をゲームの途中でカセットテープにセーブできるようになるのだっ！（ただしMSX2でスロットが2個以上ある機種に限られちゃうけど…）これは、はっきり言って便利だぜ〜！

凶鬼

▲ブーメランのように返ってくる鎌を投げる、なかなか手強い鬼だ

斬鬼

▲ワープしながら攻撃してくる鬼だ。どこに出てくるか予想しろ！

邪鬼

武鬼

▲時間がたつと破裂する爆弾と剣を投げてくる。あまり強くない

狂鬼

▲火の玉を吹いてくる鬼だ。動きの速さに惑わされるな！

『怒鬼』こいつは強いぞ！

我王よ、怒鬼を倒せ！感動のエンディングがキミを待っているぞ！

▲人間の怒りが実体化した最強の鬼。そう簡単には勝てないぞ！

SOFT EXPRESS
誌面大刷新のコンプティーク。パソコンソフトを
紹介するこのコーナーは、名前もあらたに「SOFT
EXPRESS」。先取り情報をどんどん載せちゃうぜ！
イラスト／富岡孝雄

深沢美潮のゲーム斬り捨てごめん！

MSX初の本格派ミステリーAVGだ！

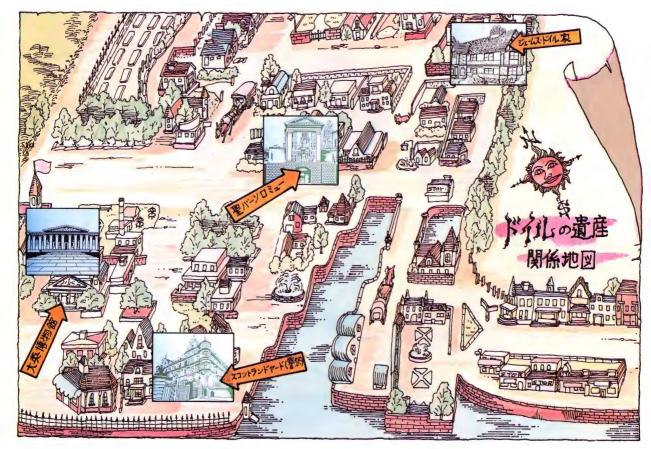
私はもう感慨無量で、なんかボケーっとしてる。そう。ドラクエIIがやっとことさ The End したばっかりなんですよ。長かったような気もするけど、なんかサビシイなァ。早くIIIがでないかなァ……。

と、シミジミしながら梅コブ茶をすする早春の昼下がり、皆様におかれましてはいかがお過ごしでしょうか。

はじめまして。今月から、このコーナーを勤めます深沢と申すものです。といってもコンプでは、もうずいぶん書かせてもらっているから実はオナジミなんだけどね。私は本質的にウソは言いたくない。つまらないものはつまらん！　とキッパリ言いたいほうなんで高野さんをずいぶん困らせちゃったみたい。でもね。みんな大切なおこずかいで買うんだもん。正直に言うのが私どもの使命だとまぁ オオゲサにいっちゃうと思うわけなんです。もちろん、評論なんてもんは評論家の好き嫌いでしかないんだから、私がツマラナイと思っても、ほかの人にとってはまた違うでしょうし。しかし、そんなジレンマにはまっていたんじゃマズイわけ。そう。これは私の好き嫌い（言い替えれば美意識）に基づいた勝手気まま評論なのであーる。諸君もだな。大いに「そいつは違うぜ！」とか「オレはこう思う」とかビシバシ言ってきてほしい。こう

▲この四角くマーキングした部分を動かしてロンドン市内を移動する

ジェームス・ドイル家
聖バーソロミュー
大英博物館
スコットランドヤード（警察）
ドイルの遺産
関係地図

イラスト／渡辺天留子

レストレード

▲おなじみレストレード警部はやっぱり役に立たない

鑑識

▲証拠品は必ずこの人に見せてみるといい

エリノア

▲ひとりにして！　やたらに暗いおばさん。元気出して

お手伝い

▲お手伝さんが重要な証言をしてくれる

ロザミア

▲あぁ…彼女は…。もう言いたくない。言いたいけど

したウラオモテのない意見ちゅうもんこそ明日のソフト業界を育てるのだ！

実は今、世間では、いろんな人がなにやらギャーピー言ってて、ついつい釣られて変なぐあいに話がいってしまった。ま、とにかくそういうわけなんで、みんなゼヒゼヒお手紙ちょうだいね。

というわけで、連載第1回目のまな板に乗るソフトはMSXの新作「ヤング　シャーロック〜ドイルの遺産〜」。私、MSXというのは今回が初めて。この「ヤング……」はROMだから、ファミコンのノリですね。いや、待てよ。ということは、アドベンチャーなのにセーブができない、要するに「ミシシッピー殺人事件」なのか。ゲゲッと叫んでしまったけれど大丈夫でした。だって3、4時間で解けちゃったから、セーブする必要なんてなかったもん。

だからといって、おもしろくないというわけではない。その何時間というもの、かなりハマってしまったもの。簡単だわ、おもしろくないわの「水晶の竜」とはわけが違う。

舞台はロンドン市街。題名を見てもわかるように、敬愛するスピルバーク先生の駄作「ヤング　シャーロック・ホームズ〜ピラミッドの謎〜」から5年たってからの話なんだそうで。だけど映画とはほとんど関係なかった。

ゲームは、今、流行のアクションアドベンチャー風、実はコマンド選択方式。だから「消えたプリンセス」と「殺人倶楽部」をたして2で割ったかんじ。ホームズの旧友ロジャーの婚約者が父親を殺害した疑いをかけられたため、ホームズが事件解明に乗り出す、という設定（でもこのロジャー君、ぜんぜん出てこなかったのはナゼ？）。

この推理物アドベンチャーと呼ばれるゲームで本当に推理力を必要とするものに出会ったことはないんだけど、この「ヤング‥‥」の場合「推理」ではなく「予感」が必要。「アッ、もしかしてあの人殺されているかも………」と、大急ぎで行ってみると、はたして死んでしまっていたり。画面に表示されている通り思わず「ゲゲッ」と叫んでしまわせるあたりがニクイですねぇ。音を使ったアイテムがあったりして、またまたニクイ！　それに一番気に入ったのはエンディング。終った時の後味の良さがゲームの良し悪しを決める、と友だちが言っていたが、まさしくそういう点では、このソフト合格でした。無事事件が解決し、すべてのナゾが解きあかされた後、エンディングテーマが流れる。まるで一遍の映画を見終ったような脱力感があったもんね。

結論。オリジナリティがない、メッセージの対応がイマイチ、簡単に解けたという部分をマイナスしてもあまりあるゲームバランス、そして後味の良さを買って。えーい初回だ、気前よく85点！　では、また再見！

▲ドイルが殺害された現場。完全密室の謎は？ドス黒い血のシミが生々しい

暴れん坊美湖のゲーム目安箱

家老高野　今回からこのコーナーでゲームファンの皆様を救済する目安箱をもうけることになりまして。「このゲームのこんなとこが頭にきた」とか「ここをこうしてほしい」「こんなゲームをドコソコのメーカーに作ってほしい」など、投書していただきたいわけなんでして。ですよね、将軍。

美湖将軍　うむ。私がなるほど、そりゃそーだ！　と思ったものは直接メーカーなりプログラマーなりに申し渡して、その弁明を聞き、反省を促すつもりじゃ。

家老高野　というわけですので、ドシドシするどい意見を寄せてください。殿からも言ってくださいよ。生活かかってるんだし。

美湖将軍　た、たのむぞ。

おたよりの送り先は、「ソフトエクスプレスゲーム目安箱」係まで。

おどろおどろに密教AVGだ！

▲魔界の復活は近い！　神城明はルポライターとしての直感から、事件現場大分へ飛ぶが…

魔界復活

PC8801SRシリーズ
X1turboシリーズ | 5D 7800円
ソフトスタジオWING ☎0975-32-3929

——ルポ・ライターの神城明のもとに、ある日学生時代の恩師、増永から電話があった。増永教授は密教遺跡の発掘を専門とする考古学の権威で、神城は彼のゼミの優秀な学生だった。

その日、教授は不思議な話をした。

古くから仏の里として知られる大分県国東半島にある霊願寺。教授の知り合いであったそこの住職が失踪したというのだ。そしてさらに霊願寺修験場にある巨岩、「神の岩」の謎の消失。

教授はこの２つの事件を結びつけ、霊願寺で起きている異変の調査への同行を神城に依頼した。

——さっそく、大分に飛んだ神城は、教授とともに霊願寺に向かうが、寺には失踪したはずの住職が２人を出迎えた。話すうちに神城は住職のようすがおかしいのに気づく。生気のない顔色、そして目の色、そう、まるで死者のような…。いぶかる２人に住職は地の底から響くような声で語った。

「命だけは助けてやろうと思ったが、しかたがない…」

住職の姿は見るまに異形のものに変身し、呆然とする２人に襲いかかっていった…。

プロローグの説明が長くなったが、この『魔界復活』は、伝奇ロマンとでも言うべきか、とにかく「この世ならぬもの」を表現する雰囲気づくりに、かなりの配慮がうかがわれるAVGとなっている。

おどろおどろしい魔物たち、餓鬼、妖魔、魔王などのアニメーション効果といい、画像入力処理を取り入れた背景といい、ストーリーの効果を盛り上げる、さえたでき具合いだ。

とくに画像入力処理は、当然のことながら、これまでのAVGにはあまり見られなかった。新しい試みで、ともすれば荒唐無稽(こうとうむけい)におちいりがちなストーリー展開に、リアルな重みをあたえている。

難を言うなら、せっかく迫力あるグラフィックを用意したのだから、せめてもうひと回り、ウインドウをひろげて欲しかった。が、それはゼイタクというものか。

またBGMもいい。場面の状況に応じて、100効果音、15曲を使い分けているというから、これは現在のAVGの中では多いほうだろう。

▲空港に出迎えた恩師、増永教授はここ数カ月の謎が謎を呼ぶ奇怪な出来事について語り始めた

▲失踪したと思われた住職は、村人の話では寺に戻っているという、何やらキナ臭い雰囲気だ

AVGの生命とも言えるストーリーを側面からささえるこれらの配慮が、ゲーマーにどのように受け入れられるか——今年の春に向けて期待できるAVGだぞ。

栄光のチェッカーフラグをめざせ!

「迫力満点！ 超リアルタイム3Dカーアクションゲーム」というふれこみで、キャリーラボからカーレースゲーム、『マッドライダー』が登場したぞ！ カーレースといえば、「技と精神力」、「人間と機械」、「勝利と敗北」、そして「生と死」といったかずかずのドラマをつくり出す、魅力いっぱいのモータースポーツだね。で、このゲームのタイトルにもなっている『マッドライダー』とは、普通のハイウェイを舞台にカーレースを行ってしまう、文字通り命知らずの男たちのことなんだ。もちろん、キミもそのひとり。ひと筋縄ではいかない『マッドライダー』たちを相手に、キミのもつテクニックをフルに発揮して、栄光のチェッカーフラッグをつかむのだっ！

さて、ここでゲームの内容を説明しよう。コースは『市街地』、『海』、『山』、『砂漠』、『雪山』…といった全６コース。各コースにはそれぞれチェック・ポイントが設置されていて、制限時間内にチェック・ポイントを通過しなければ、先に進めなくなってしまうのだ。つまり、なんどもクラッシュしているようじゃダメだってことね。アイテム（ボーナス点と、制限時間が増えるものの2種類ある）を上手にいかして、ゴールをめざそう。また、ところどころにある水たまりとオイルには注意が必要だ。水たまりに入るとハンドルが取られちゃうし、オイルに入ったら即スピン！（クラッシュ並のタイムロス）なのだ。そもそもカーレースとは、ただがむしゃらにスピードを出せばいいってもんじゃないのだ。ギアチェンジやアクセルワーク、ハンドル操作はいうにおよばず、高速のままコーナーに突っ込んで、急ハンドルを切るカウンター、道路をフルに生かしたコーナリング（アウトインアウト）などのドライビングテクニックこそが重要なのを忘れちゃいけない！

このゲームには、フュージョン感覚のBGMが流れるんだけど、映画『トップガン』の主題歌、『デンジャー・ゾーン』あたりをガンガンかけてプレイするのもいいよ！

ハイウェイは今、まさに危険地帯（デンジャー・ゾーン）！

▲最初に６つのコースからひとつ選ぶ。さて、今回はどのコースを駆っ飛ぼうか！

これが全6コースだ！

▲これはMEGACITYコース。遠くに街の高層ビルが見える

▲これはPLATEAUコース。対抗車の車線変更には要注意だ！

▲これはALPSコース。アルプスの山なみが見れるコースは快適!?

▲これはISLANDコース。まるでキーウエストの７マイルズブリッジのよう

▲これはEGYPTIANコース。遠くのピラミッドに気をとられるとアウト

▲最後はCANYONコース。ここを走れば、キミはもうマッドライダー！

やめられない、止まらない。これは、えびせんゲームだ！

麻雀というゲーム。面白さにかけては当代随一、さすが中国三千年！　なんだけど、メンツがそろわなきゃ始まらないという欠点がある。昔、弟と2人で「マイケル麻雀」なるものをやっていたことがあった。架空のメンツを2人作るわけで、なぜか南家はマイケル・ジャクソン、西家は水の江滝子(誰も知らないって！)だった。マイケルは、「オー、イエイ！」などと言いつつ来た牌がなんであれ即ツモ切りしてくるし、水の江さんもまったく同じ。当然最初からドラとかウーピンとかの主要牌をビシバシ切ってくる。「あっと、強気ですねえ」と言いつつ、私たちは非常に困ったりしたものである。

でもまあ、ふつうの人たちは私らのようなムナシイことはやらなくって、麻雀牌を使った別の暇つぶしゲームをやってメンツがそろうのを待ったりするわけです。ハコの中に牌を並べて何かやったり、牌を全部ふせて麻雀版神経衰弱をやったり……。で、ある日のけだるい午後のこと。こたつの上に所在なくぶちまけられた牌をもて遊びつつ、なかなか来ない友だちを待っていたら、「オオッ！」というゲームを発明してしまったんだよな、きっと。それがこの「シャンハイ」。どこの誰がかはいまだ不明で、だから「噂のゲーム、シャンハイのルーツを求めて」とかって、NHK特集やらないかしら。

このゲームはマッキントッシュの移植版。遊びにかけては命はってますねん！　のアメリカ人が作ったゲームを、あの『大戦略』で有名なシステムソフトさんが移植したわけだから、面白くないわけがない。ってんで、福岡まで取材に行ってきました。

牌はすべて表向きでピラミッド状に5段積み上げる。左右のハシッコで同じ牌を2枚ずつ取っていって、全部なくなったら「アンタはエライ！」というルール。このシンプルきわまりないゲームに高野さんもハマッた。カメラマンの林さんもハマッた。私、深沢もしっかりハマらせていただきました。聞けば、社長さんは2週間部屋にこもったそうだし、経理の女の子など『シャンハイ』をやりたいがために休日出勤を願い出るありさまだという。うーむ。

取材した時点ではトーナメント（制限時間内にどれだけ牌を取れるか、とか、1手何秒かを決め、2人で交互に取っていくとか）のモードが未完成だったけれど、聞けば聞くほどハマりそうなのである。

やっぱ、実際にやってみてほしい。1回でいいから。とにもかくにも。だまされたと思って。

ルール

▲最終バージョンでは、5段になっているのがわかりやすいように、影もつく

▲これから取りたい牌を、マウスでピコピコッと選んだところ

▲で、も1回マウスをピコッすれば、取れてしまう。こりゃ、カンタンだわ

多彩な機能

▲どこが取れるかを教えてくれるHELP機能

▲ほらね。スーピンが4ヵ所も取れる！

※画面写真は開発中のものです

SF映画の興奮をそのままに

映画好きの人でなくてもたいていの人は「スター・ウォーズ」や「レイダース」を知っているだろうと思う。そして、その監督であるジョージ・ルーカスのことも。ジョージ・ルーカスは現在も素晴しいＳＦＸ映画をつくり続けているのだが､そのルーカス・フィルムは映画だけでなく､なんとゲームソフトも作成しているのだ。

そのルーカスフィルムのゲームが最近、ポニーによって、続々と移植されている。そのひとつが、この『コロニス・リフト』だ。

ルーカスフィルムが作成しただけあって、こいつは、まさに冒険映画みたいにご機嫌なゲームだ。

ゲーム名になっているコロニスとは、超先進文明をもちながら死滅してしまったという惑星だ。その位置は誰も知らず、幻の惑星と呼ばれていた。だが、キミはある日、偶然にもその惑星を発見したのだ！

プレイヤーは１機の地上走行メカを駆使してコロニスの谷(リフト)を探険して先進メカの攻撃兵器を採取していく。しかし､この星の文明は滅びてしまったのだが､その防衛システムは､まだ生きている。そのため､地上を動き回っていると､どこからともなく防衛システムのUFOが飛来してきて､プレイヤーの走行メカを攻撃してくる。プレイヤーは、このUFOを破壊しながら目的のメカを採取する。この採取場面は搭載しているロボットを出動して行うのだが、これがなかなか心憎い演出なんだ。

UFOに対するプレイヤーの武器は、手に入れた攻撃メカを利用する。しかし、それがどんな威力を持っているのかは母船に帰ってアナライズしないとわからないのだ。

コロニス・リフトでは全部で20のリフト(谷)を攻略して最終防衛メカを破壊することが目的。で、例によってステージが進むにつれて､敵も強力になっていく。そんな強力な敵を倒すためには強力な武器が必要になってくる。母船での選択で最大２ステージ、先のステージに進めるものの、それに見合った強力な武器を持っていないと攻略することはむずかしい。

地上を移動していくとスムーズに表示される３Ｄグラフィックは、プレイヤーに本当に星を探険しているような気分を味あわせてくれる。同じくルーカスフィルムの『エイドロン』も似たような処理をしているけど、ほんとうにご機嫌だ。惑星探険の映画を見ているときのようなハラハラドキドキを感じさせてくれる。さすがはＳＦ映画の専門家がつくったゲームだ。

▲地上走行モードは、スムーズな３Ｄグラフィックだ

▲星の地表にゴロゴロしているＵＦＯとのバトル。邪魔なヤツらめ！

▲地表走行車に搭載しているロボットを出動して、科学兵器を採取する

▲母船では手に入れたメカの分析やゲームセーブができる

ドールを求めて、空虚な未来都市へ

これは、21世紀の未来を舞台としたSF・AVGだ。

20世紀の末、太陽系のほかの惑星に第３世界の人々を労働力として移民させ、植民地化した地球は一時期、非常にうるおった。しかし、それは長くは続かなかった。地球に対する植民地星の革命が起きたのだ。その革命戦争で地球軍はやぶれた。その後、生産力のほとんどを植民地星に依存していた地球の生産力は限りなく、ゼロにちかずいた。

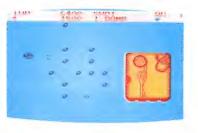
そんな情況を打開するために開発された新たなる労働力がドールだ。ドールは機能を限定された人工知能を持つロボットだ。専門家なみの仕事をこなすことができるのもかかわらず、ひと言も文句は言わない。こんな便利な労働力があるだろうか。地球は、このドールでよみがえった。

しかし、このドールも時として反乱を起こしたり、脱走することがあった。それらのドールを処理するのが、ドール処理士だ。今、また３体のドールが行方不明となった。このドールを捜し出すのがキミの使命なのだ。

本格派ＳＦ・ＡＶＧ好みのキミにオススメだ！

金がすべての世の中(ゲーム)です!?

ゲームセンターやセガマークⅢでおなじみ、『ファンタジーゾーン』がついにMSX（それも２ではなく１）で登場した。

基本的にマークⅢ版からの移植だけど、マークⅢとMSXのハードの性能の違いから一部のキャラの動きが違う。たとえばボスキャラでは、５面の「雪ダルマ」は最初っから１番でかいの１体だけしか出ないし、７面の「顔」も

分裂・合体はなし。どっちも小型の分身を弾としてはき出すだけなんだ。

注目のグラフィックはマークⅢ版並み、とまではいかなくても、MSXとしてはきわめてきれい。ただし、それが災いしてしまい、きれいな背景の中ではフチドリのない１色や２色のキャラや弾なんかが見えにくくなってしまうのには困りもの。そこらへんはなんとかしてほしかったネ。

細かい文句を言えばかぎりがないけど、「ファンタジーゾーン」が曲がりなりにもMSXでできるってことだけでも万々歳ってとこかな。ポニーさん、この勢いで、次は『スペースハリア』のMSX版なんていかが？

ファンタジーRPG風シミュレーションだ！

RPGには、ファンタジックな中世ヨーロッパが舞台になったものが多いけど、この『エルスリード』は、ファンタジーの世界を舞台にしたシミュレーションゲームなんだ。

ゲームストーリーは例によって悪に支配されつつある世界を救うというファンタジーでおなじみのものだし、ゲームでプレイヤーの手足となる駒も、魔法使いや騎士、モンスターなどのファ

ンタジーRPGをプレイする者には見慣れた連中だ。こいつらを操って、悪のエヴィルパワーと戦って、粉砕するわけだ。

また、こいつはファンタジー世界を舞台としているだけに、今までの戦国時代の日本や、中国を舞台としたシミュレーションとはひと味違う新しさもある。なにしろ、シリアスなシミュレーションとは違って、戦闘に魔法を使ったりできるんだからね。それに、シミュレーションというと暗く地味なゲームが多いけど、このエルスリードはグラフィックも美しく、ＦＭ音源サウンドのＢＧＭも明るい。いってみれば健康優良ソフトなんだ。

福袋1
ロマンシアの秘密
Another Romancia：セリナ姫の大冒険
イラスト／円 英智
ズバリお答え!! とても役立つQ&A
ロマンシア・オリジナルグッズ大プレゼント
Dr.木屋が明かす
㊙トップシークレットテレフォンサービス付き
ここをハサミで切ってネ▶

セリナ姫の大冒険だ！

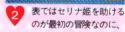
ののあ～んと、あの『ロマンシア』のMSX版に裏ロマンシアがあったのだ。それも今度は、あのかわゆいセリナ姫の大冒険！　なんておしゃれなゲームなんでしょうね♡

MSXは＊＋GRAPHで、MSX2は＊＋SELECTでスタート！

とゆーわけで、今月の福袋は『ロマンシア』なのでした。このゲームってさ、けっこうむずかしくって、最後まで行くのにヒントなしでＯＫだったよ～なんていう人がいたら、もう大ソンケーしちゃうようなくらいなんだものね。でもまあコンプティークの読者諸君は連載How To Winでばっちりなはずだからいいとして、今回の大情報は裏ロマンシアなんだ。やり方は上を見てもらえばわかるとおりだけど、この他にもあるらしいよ。で対応機種はMSXとMSX2だけ。ゲームそのものは変わらないけど、アイテムやせりふがすんごくおちゃめ。ま、思うぞんぶん楽しんでみてね♡

1 スタート画面からもうセリナ姫は元気いっぱいさあ冒険♡

3 あれぇ～３人の娘さんじゃなかったの？

2 表ではセリナ姫を助けるのが最初の冒険なのに、

2 裏では、うさぎさんを助けるんですって。

フレディ王子

セリナ姫

ITEM

HP	WP	MP	DP	GP	KR
生命力をしめすHPのキャラ。女のコはおにぎり。	これはどっちも同じ。剣は剣だものね。	マジックポイントもおんなじなんだったら。	たてのキャラもかわんないでつまんないよ～。	男のコはお金、女のコはお花。なんとなくわかる？	カルマのリングもおんなじ。でもきれいですてき。
HP	WP	MP	DP	GP	KR

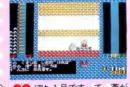
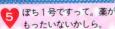
セリナのアイ

4 ひぇ～。カベのもようがまっかなハートなんだわ。

5 ぽち1号ですって。薬がもったいないかしら。

6 次はみけ1号ね。ということはネコかしら。

7 ひぇ～、最後のペットはだんなさんですってよ。

11 こ、ころされてしまったわ。おかーさーん。

8 妖精なのにかなづちなんですって。

9 デーモンズリングをもらってしまったわ。

10 こわいよ～。やーさまみたいなんだわ。

12 みーんな女のコの天使ばっかりなのよ。

13 ひとをしあわせにするルージュ。ん？

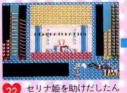
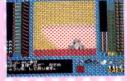
14 やまね？ やまねってだれ、だれなのよ。

15 わーい加速装置だ。奥歯をかみしめてしまう。

16 この人は男の人かしら。女の人かしら。

17 やさしい心の女のコにバクダンってどういうこと？

18 わーいわーい、タケコプターだって。あれ？

19 これはひょっとして水晶玉のかわりよね。

20 お花でいろんなことをしてもらえたりするのね。

21 ルージュが、お花30本分ですって。

22 セリナ姫を助けだしたんだぞー、わーい。

22 うさぎさんを助けてしまったわ、うふ♡

表と裏のロマンシアに登場してくるアイテムと主人公の能力をしめすキャラを、一堂に集めてみちゃいました。これで違いが手に取るようにわかってしまいますね。

表	説明	裏
祈りの教典	聖書。呪いを解いてもらいましょうね。	祈りの教典
仙人の衣	聖なる衣とデーモンズリング。もんのすごくだいじ。	デーモンズリング
賢人の巻き物	表では何か書いてあるのに、裏ではただの白紙。	賢人の巻き物
赤砂の砂時計	敵の動きを止めます。裏では009の奥歯(わかる?)	奥歯
太陽のランプ	みんなをしあわせにするルージュなんて、おっしゃれ。	ルージュ
炎のロッド	女のコにバクダンなんか持たせてどうすんのよっ。	バクダン
天馬の羽根	空を飛べちゃいます。タケコプターでーす。	タケコプター
金色のカギ	なんでカギがかなづちになっちゃうの?	カナヅチ
先見の水晶玉	マップが見れます。でも望遠鏡でノゾキはだめよ♥	望遠鏡
寿齢の薬	寿齢の薬。これは表も裏もおんなじですね。	寿齢の薬
ドラゴンスレイヤー	こればっかりは表も裏も変わりませんでしたね。	ドラゴンスレイヤー
王女のペンダント	どこでもドアーだ。でも表は、セリナのペンダント。	どこでもドア

テムがこんなになっちゃった!!

♥登場キャラをまとめて紹介♥

チャダ
チャダ。ぶたというよりはネコ。

ブス
これはすごい。ぶすですって。

ドッペルゲンガー
ボクはフレディ王子さ。
ドッペルゲンガー
わたしはセリナ姫よ♡

フェアリー
これは表の妖精さん。

フェアリー
こっちは裏の妖精さんなの♡

これじゃ何だかわかんない？

邪剣士
両刀使いの邪剣士どうえ〜す。

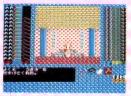
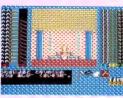
イボーヌ
ボクはアゾルバ城にいまーす。

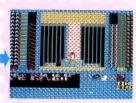
ボクってドラゴンの頭みたい。
シーキス
実はボクは2回登場してます。
ふっふっふっ、こわそうでしょ。

デンデン
わたしが有名なデンデンです。

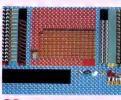
おばさん
あたしは裏のまともなおばさん。
なんてたのしい冒険なんでしょ、うふ♡

1 「よくぞうさぎを助けてくれた」ですって。

2 「どういたしまして。えっへん」なんだわ。

3 きゃー、ふけつ。近寄るんじゃなかったわ。

4 あたしがお風呂にいれてあげるの？　うっそー。
5 わーい、またデーモンズリングを鍛えてもらったわ。

6 本当ならこうなんだよ。いいかな？　でもこれがね。

6 きゃー、ぶすにされてしまったわ。私の美ぼうが。

7 地下の迷路の薬屋さん。買っとこうかしら。

8 うわわわー。ぶすの大軍だわー。

9 なんと、溶岩城のカベは花がらなんだわ。

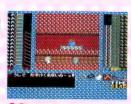
10 竜の面のはずだったんだけれども、お花の面だわ。
11 岩があったところに、お花を生けた青いつぼが。

12 カギに聖なる力をもらうのが本当だけど…。

12 カナヅチにやきを入れてもらうのが本当よっ。

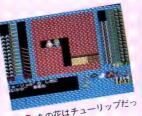
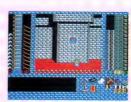
13 「ひどい！ひどいわーっ！」なんてひどいわーっ！

14 どうしてたすけてくれないのーって言ってもー。

天国

ほらほら見て見て。天国の中にある大神殿のなかをだ〜い紹介。ついでに天使も紹介しちゃう。天使って表ロマンシアの時もかあいかったけど、裏の時もなかなかでしょ。でも、仙人さんたちも女のコになっちゃったりして、あっ、これって仙女さんって言えばいいのかな。でも、魔法使いのおばあさんみたいのや、となりのおばさんって感じの人もいたりして、ちょっと感じがくるっちゃうな〜。それに建物のカベもよくみてみて。とってもキュートでいいでしょ。でも仙女さんたちって寝てばっかり。

♥オシャレな天国なんだわ！♥

15 さすがにドラゴンスレイヤーは同じだったわ。

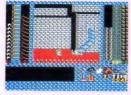
16 あの花はチューリップだったのね。

17 あの仙女さまはサドだったのね。ひどい、ひどいわー。

18 ヴァイデスが出てくるのもチューリップなの。

19 ヴァイデスを出してしまったんだわ。

20 はっきり言って女の身にはつらいのよ。

21 でも、けっこうがんばったのでもう少し。

ヤッタネ！

木屋善夫

生年月日不詳。日本ファルコムの『ドラゴンスレイヤー』シリーズを手がけたゲームデザイナー兼プログラマー。あらゆるマシンを使いこなし、一説によるとアセンブラーで会話するらしい。四谷三丁目にあるうどん屋との関係はあきらかではない。

ハロー！ ハワイ帰りのDr.木屋だよ！ みんな、ボクらがハワイに行ってる間も、しっかり『ロマンシア』してたかなあ。何？ まだラストシーンが見れないって!? しかたない。ここらでズバリ答えちゃおうか！

Q ダメージを受ける池で、左側に洞くつが見えるけど、どうしても入れません。どうしたらいいのですか？

A ポイントは3つのくいのある池。ここの3本のくいを、ある順番で押してから、池の左にいる仙人と話をすればＯＫ。3本のくいの池の左側のほら穴に入れます。そこの真ん中へんで下にいくキーを押せばいいよ。ただし、3本のくいを押してからは、仙人のところに行く途中にあるはしごより右側には行かないこと。もしはみ出しちゃったら最初からやりなおしてね。

Q 巻物の呪いが解けません、どーして？

A まず巻物のありかだけど、アゾルバ国の地下に捕らえられている長老が4人いて、それぞれみんなが巻物を持っている。でも、このなかのひとつだけが本物。だれが持っているかと言えば、いちばん奥（？）にいる老人と言うのがヒントになるかな。で、次に呪いの解きかた。全部で4人に解いてもらわなくちゃいけない。1人目はロマンシア国に、残り3人は見当がつくよね。がんばって。

Q アゾバル国の長ーい（妖精のいる）洞くつに入るところには、呪いがかけてあって入れないはずなんだけど、偶然入ってしまいました。でもどうしても出ることができないんです。こんなのってあり？

A ありです。まず入った方法なんだけど2種類ある。ひとつは呪いがかかったとびらのななめ上からすべりこむという方法。これは、ワザとやることも多いけど、けっこう偶然に入ってしまうことも多いんじゃないかな。でもこれじゃあ洞くつから出られないね。で、もうひとつの方法は、モンスターにぶつかってはね飛ばされること。わかるかな？ これをつかえば洞くつから出るのも、ものすごくカンタンなわけ。ダメージなんて気にならないよね。コンティニューがあるからね。正式な方法まだほかにあるんだけどね。

Q アゾルバ国に3軒ならんでいる家。どうしても話ができません。どうしたら話をしてもらえるの？

A ふっふっふ。これは教えてあげないよーだ。自分であれこれ試してみて。それでもダメだったら、この人たちはどうしても話をしてくれないんだって思ってあきらめてくださいな、ＯＫ？

Q せっかくあともう一歩というところまできたのに時間ぎれでゲームオーバー。何度やってもダメ。どうしたら時間が節約できるの？

A あんまり節約してもしょうがないと思うよ。だってコンティニューすればタイムももとに戻るもの。でもどうしてもコンティニューなしでゲームを終わらせたければ、ロマンシア国の王様をうまく利用しよう。ほら、セリナ姫（またはうさぎさんだな）を助けるまでは、ロマンシア国の王様にしつこく話しかけると、タイムが1500になってしまうよね。これってタイムが1500以上のときには困りものだけど、1500より少なくなっていたならもうけものでしょ。でも、セリナ姫を助けたあとは、今度はタイムを3000にしてくれるんだ。だから、タイムが少なくなったら王様にしつこく話しかけること。いい？

Q アゾルバ国の王様に話しかけたらチャダにされてしまいました。どうしたらもとに戻れるのでしょうか？

A きわめてカンタン。赤い薬を飲めばよろしい。わかったかね？ でもロマンシア国でくれる赤い薬の数を決まっているから、むやみにチャダにされないように。よいね？

Q 溶岩城の奥までいったんだけど、金色のカベにはばまれて老人のところにいけません。ほかにも、もう1か所行けないんですけど。

A 金のカギは持っていますか。これがなければどうにもなりません。でもこれだけでもどうにもなりません。このカギに聖なる力をあたえてくれる仙人に会いましょう。どこにいるのかというと、溶岩城1階に隠れています。ほら、お金がざっくざっくと出てくる岩があるでしょう。あそこで、

※質問は編集部に送られてきた質問のハガキをもとにして、編集部で作成しました。

残りタイムの下2ケタがＸＸのときに会うことができるのです。この黄金のカベを通り抜けないと、邪悪竜ヴァイデスを出しても、どうにもならないのですよ。

Q 溶岩城の地下1階の奥をまっすぐ行くと地獄に落っこちてしまいます。どうしてなのかな。

A ここも、カギに力をあたえてくれる仙人と同じトリックなんだ。残りタイムの下2ケタの値がポイントになるんだよ。でも戻ってくるときはだいじょうぶ。ちゃんと戻ってこれるからね。

Q せっかくドラゴンスレイヤーを手に入れたのに、呪いがかかって邪悪竜ヴァイデスを倒すことができません。どこで呪いを解いてもらったらいいのでしょう？

A 王女のペンダントっていうアイテムは手に入れたかな。これを使えばいっきにロマンシア国に戻れるんだ。そこで、こっちの世界の、ある人に呪いを解いてもらえるよ。ロマンシア国か、アゾルバ国か、天上界のどこかに絶対にいるから、がんばってさがしてみて欲しい。

Q ドラゴンスレイヤーも手に入れたので邪悪竜ヴァイデスを呼びだして、戦ってみました。あんまり敵が強いのでコンティニューを何度も使ってがんばったんだけど。ヴァイデスにぐるぐる巻きにされて死んだら、コンティニューしても、またすぐに死んじゃって、完全にはまってしまいました。こうなったらあきらめるしかないんでしょうか？

A 対処の方法はあります。それも、とてもカンタンです。ゲームオーバーになったら、すぐにコンティニューしないでしばらくまってみてくれ。そうすると、ヴァイデスがゆっくりと地中にもぐっていくのが見れるはず。姿が完全に消えたらコンティニュー。これで完ぺきだぜい。

Q ＰＣ-88のユーザーです。88版では裏ロマンシアにするのに、どんな隠しコマンドを使えばいいの？

A それは教えてあげないよーだ。自分であれこれ考えなさい。（もし、裏ロマンシアがあると確信しているんならね。）

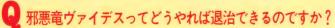
Q やったね、ついにロマンシアを解いたぞ、買ってから2か月、200時間ぐらいかかったけど解いたぞ、ばんざーい。

A なんなんだこれは。質問でもなんでもないじゃないか。でも気持ちはよくわかる。苦労したんだね。

トップシークレットテレフォン

03-359-9999

いよいよ邪悪竜ヴァイデスと対決!!

ということで、今月のトップシークレットテレフォンは、このQ＆Aには載らなかった、ヴァイデスの倒し方を、なんと木屋さん自身に語ってもらおうという大胆な企画をたてたのだ。しかも2回にわけてやっちゃうのだ。ロマンシアの秘密がわかるうえに、木屋さん自身の声が聞けちゃうなんて、この幸福者。でも、あせって電話番号を間違えるなんてのは厳禁だぜ。では、サワリの部分を。

うーん、とうとうこの質問がきてしまいましたか。まあ、これができればゲームはすべて終わりってことだから、あんまり言いたくないんだけどね。まずドラゴンスレイヤーは手に入れたかな。溶岩城のフロア2の左はしにいる仙人が持っているんだよね。で、次に呪いを解いてもらうんだけど…。というところで、あとは電話でね。

第1回	4／8	➡	4／17
第2回	4／18	➡	5／27
第3回	4／28	➡	5／6
お休回	5／7		

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

※このトップシークレットテレフォンでは、これからもどんどんゲームのＱ＆Ａに答えていきますので、ゲームへの質問、出演してほしいゲームデザイナーなどを大募集します。ハガキの送り先は「トップシークレットテレフォンＱ＆Ａ」係まで。

ロマンシア・グッズ大プレゼント

①メモ帳(10名)

②キャラクターバッチ・4個セット(10名)

③ステッカー・2枚セット(10名)

④DISKホルダー(5名)

⑤下じき(10名)

⑥シール(10名)

⑦カンペンケース(5名)

残念賞
ガンバレ・ファルコムバッチ(100名)

応募方法

●官製ハガキに、このページの左下の応募券を貼り、①希望するグッズの番号を1つ②住所③氏名④年齢⑤電話番号、を記入して送って下さい。
●あて先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷1丁目ビル、コンプティーク編集部「ロマンシア・グッズ」係。しめきりは昭和62年5月7日。なお当選者の発表は、プレゼントの発送をもってかえさせていただきます。

ファルコム・トピックス

よせてはかえす白波に、黒い長髪なびかせて……違うか！　まあともかくアロハ～！　と叫んでみたりして。え～じつはですね、去る2月25日から3月4日まで、南国ハワイにて日本ファルコム主催によるシンポジュウムが開かれたんですよ。テーマは「行きづまりつつあるコンピュータゲームソフトの現状と未来への展望」。いやに長ったらしく、難しそうですが、ひらたく言えば「もっと面白いゲームを作り、もっとコンピュータゲームを普及させるにはどうしたらいいか」といったもの。参加者は、ファルコムより社長の加藤正幸をはじめ、企画開発のメインスタッフの木屋善夫、橋本昌哉、宮崎友好、そして雑誌編集にたずさわる、ログインの新井創士、ポプコムの加藤久人、バグ・ニュースの田中利昭、そして広告代理店のマイクロハウスより山崎伸治といった面面（敬称略)。あっそうそう、コンプティークよりも吉田がおじゃましたんですよね。まあ、話はあらぬ方向で盛り上がりを見せ、もう復旧不可能かと思われるところまで脱線し、そして紆余曲折を経ながらも、なんとか結論らしきもの(？)も少しは出ました。というわけで、ファルコムの今後の新しいソフトは、さらにまた面白いものを期待できそうです（詳しいシンポジュウムの内容は、4月初めにショップに並ぶ、ファルコムのカタログに出ているよ)。――ナニ!?　どうしてハワイでやったのかって？　ウ～ン、難しい問題ですね、ウン。

コンプティーク
ロマンシアグッズ
応募券

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

好評連載
How To Win
最新人気ゲーム必勝法
五月五日のせいくらべぇ
YOSHI KAZU.
今月のメニュー
●ラプラスの魔……76
●めぞん一刻………78
●ザナドゥ シナリオII 80
●ファイアボール‥90

イラスト／相村嘉一

How To Win

●ハミングバード ☎06-315-0541 ●PC88シリーズ／7,800円／4月発売予定

連載 2 回

ラプラスの魔

日本初のホラーRPG、安田均さん原作、音楽は小坂明子さん――と、話題騒然の『ラプラスの魔』(ハミングバード制作) も連載第2回。前号ではキャラクタ作りや、モンスターとの戦闘を紹介したけれど、今回はちょっとストーリーのおさらいをして、街の中の施設、とくに酒場にスポットを当ててみよう。

謎解きの前にストーリーをよく頭に入れておく

また会うたな、『ラプラス』に魅入られし者よ。汝は呪われている。もはや『ラプラス』から逃れられぬであろう。哀れな者よ、明日の深夜に気をつけよ！　振り向いたおまえの前におそろしい深淵が口を開けているだろう。

なんて、いきなりおどかしてゴメン。前号までの報告でゲームの骨格を知って、「ははあ、よくある RPG と同じだな」なんてわかったような気になっているキミに、ちょっとイジワルしてみたくなったんだ。だって、こちらはひと足先に館の中に入り、コワーイ思いしているんだから。

言い忘れてたけど、このゲームのデモというのが、とてもコッていてね。少し昔のホラー映画ばりにコワそうに演出されているんだ。まず起動すると、一瞬画面が光って雷の音が鳴って、何回か稲光があるうちに屋敷の輪郭がはっきりしてくる。で、写真のタイトル画面になると同時に小坂さんのマイナー調のメロディーが続くんだ。

そうそう音楽といえば、屋敷の中を歩いている時の BGM がじつによくできていてね。とにかく不気味。ゲームは好きだけど、ホラーは苦手というキミ、友達と一緒に遊んだ方がいいよ。

さて、今回は屋敷の謎について話す予定だったけど、これが複雑で、なかなかひと筋縄ではいかない。『ラプラスの魔』ではキャラ作りやコンバットもさることながら、この謎解きやストーリー展開がじつに重要なんだ。そこで、おさらいがてらにもう一度物語の設定を振り返ってみよう。

時は1920年代。場所はアメリカマサチューセッツ州の小さな街ニューカム。ここに、東洋人と思われる青年が訪れた。彼は街の歴史などを聞き出していたが、その内姿を消してしまった。その行き先は、街はずれのウェーザートップの館らしい。そこはかつて立派な洋館だったが、住人が世間嫌いで、その上彼らの姿も見えなくなって、すっかり館は荒れてしまったという。

それからかなり月日が経って、屋敷で探検ごっこをしていた子供が惨殺死体となって発見されるという事件が起きた。警察の必死の捜査も空(むな)しく、事件は迷宮入り。それで、一躍幽霊屋敷の噂が広まって、いろいろな職業の人がそれぞれの思惑で街に集まってきた。

とまあ、これがゲームのおおざっぱなプロローグなんだ。

キャンプをはって、武器の装備を忘れずに！

さて、前回作ったキャラクタも以上のような背景のもとに、この世界にいるわけだけど、連載を丹念に見ているキミ、下の写真を見てなにか気がついたかな？　そう、こいつらは名前と職業は同じだけど、それぞれII世なんだヨ。前号のキャラは、屋敷の中をうろつく内に全員死体になっちゃって、メンバー一同削除して作り直したワケ。

ちなみに、作ったキャラの状態は、街でも館の中でもキャンプをはれば、見られるんだ。買い入れた武器なんかは、ここで“アイテム”を選んで装備しないといけない。これはゼッタイ忘れないようにネ。

序盤は酒場の3つの役割がポイントだ

酒場

武器屋

道具屋

ニューカムの街では、前述のキャンプや、キャラメイク、パーティ編成などを行うホテルの他、写真のような6つの施設が利用できるのは、『ラプラス』ファンならもう知っているよね。この中でも序盤で最も重要な施設となっているのが、酒場。前号でも触れたけど、情報の収集ができるし、ギャンブルでお金がもうけられる。それに、探索に同行してくれる心強い仲間を雇うことだってできるからなんだ。そこで、酒場についてもう少し掘り下げてみよう。

まず、金髪のウェイトレスのおねえちゃん。このネエちゃんが地獄耳で、ウェーザートップ館のことをよーく知っているんだ。ところが彼女、しっかり者でね。気軽に話しかけても、さっぱり。1ドルづつつかませる度に、ようやく記憶の片隅からひっぱり出すように、ポツリポツリと屋敷のことを話すんだ。

占師の店

図書館

教会

ところが、最初の所持金は30ドルそこそこでしょ？ 3月号でリストアップした武器や道具にしたって、満足にそろえられないところにもってきて、このチップがバカにならないんだよね。

で、金欠状態を打開するために、用意されているのが、酒場の第2の機能、ギャンブルなんだ。この酒場で流行っているのは、ブラック・ジャック。「なーんだ」と思うなかれ。この店のBJは本格的なヤツで、テーブルには2人のメンバーが加われるし、ダブルや保険もかけられる。エッ？ わからない？

そうでしょう、そうでしょう。

簡単に言うと、ダブルというのは手札がA（エース）2枚のときに、それを分けてそれぞれに札をもらって勝負できるというもの。つまり、これでチャンスが倍になるという、おいしいルールなんだね。もうひとつの保険は、親の見えている手札がスペードのAの時、負けるを見越して、被害を賭金の半額に免除してもらうというもの。要するに勝負しないで、オリれるようなものなんだ。

どう？ かなり本格的でしょ？ 軽快な音楽をバックにこれが楽しめるワケ。ちなみに、賭金のミニマムは2ドル、マキシムは20ドルだ。たっぷり、もうけようね。

さて、酒場の第3の特典は、そこに群がる同業のモサたちを雇えること。彼らはおおむねそこそこの経験を積んでいて（けっこう差がある）、作りたてのキャラクタで編成した新参パーティには頼もしい仲間になってくれる。ただし、パーティに欠員がないときは、まったくとりあってくれないので、バグだなんてあわてないようにね。

酒場には決って3人の人間がいるけど、職業はマチマチ。ディレッタントの〈ぼうぼわある〉をはずして、だれか雇ってみようといったけど、科学者と霊能者が2人で、こちらの希望に合わなかった。で、いったん酒場を出て、霊能者をはずして行ってみたら、今度はバッチリ。54歳と少しオジンだけど、霊能者のマイケル・ホープがいた。

ここで注意しなければいけないのは、こちらが雇うつもりでも、相手が「うん」と言わないことがままあることなんだ。その場合は交渉の上手なヤツで、何回もトライして射止めよう。ただし、相手の細かい能力については、一緒にキャンプ入りするまでつかめないので、せっかく口説いたのにカスだったなんてこともある。30ドルがフイになるから、これが痛いんだヨ。

マイケルの場合はご覧の通り。酒場で雇った人間はおおかた無一物なので、

ジェーン・デント
女 霊能者 28歳
30$かかりますが雇いますか?
(HIT Y OR N)

エド・ジョーンズ
男 霊能者 50歳
30$かかりますが雇いますか?
(HIT Y OR N)

マイケル・ホープ
男 霊能者 54歳
30$かかりますが雇いますか?
(HIT Y OR N)

その後の展開を十分考えておかないといけないね。次号をお楽しみに！

How To Win

●マイクロキャビン ☎0593-51-6482 対応機種/PC9801シリーズ、PC8801シリーズ ●7800円

めぞん一刻 第3回

またまたやってきました、『めぞん一刻』HowTo Win集中連載第3弾！ 今回は三鷹さんをかわして郁子ちゃんの家教をするまで、一気にいくっちゃ！

ヤッタネ！ ばーちゃんがくる。五代君は駅へ迎えに行った！

んちゃ！ 最近ウチは非常に寂しい。何がって、高橋留美子先生が休業なさるというウワサを聞いたからだっちゃ。うる星もとうとう終っちゃったし、めぞんだって大急ぎでエンディングめざしてるみたいだし。そりゃ「五代君ってば何グズグズやってるんだ！」とイライラもしてたけど。ついについにあーあ、ついにムスバレテしまったりしちゃって……。この号が出るころにはもしかしたら終っているかもしれない。うーん、寂しいっちゃ。

でもでもウチにはゲームのめぞんがあるんだもんね、というところでHow To Win 第3弾、いくっちゃ。

今回は、ばーちゃんがやって来たっつーとこからだったね（なかには、ばーちゃんが来ないという人もいるかもしれないけど、これはもう気長に待つっきゃない）。駅まで迎えに行くと、あーなつかしのばーちゃんが。ばーちゃんの取り扱いは簡単。“トル”してください。でもいったん一刻館に来てしまったら、外にはついてきてくれないからね。さてここで、このゲームを解くために一番重要なポイントをおさらいしてみましょう。そう、エンカイでしたね。こんどからは、このエンカイが楽に開けるようになる。ばーちゃんも酒豪だったもんね。そのうえ、オカネをもらうにしても非常に簡単。ある程度ビンボウしたらサイフをばーちゃんに見せるだけでOK！ もう坂本にへーコラする必要はない。

さて、管理人さんに会いに行った五代君は、あまりのまぶしさに目がくらんでしまった。そう、白い歯の三鷹だ。ここでケンメイなる皆様なら三鷹といえば犬だと気がつくでしょうし、犬ならソウイチロウさんがいたことを思い出すでしょう。ソウイチロウさんの好物をあげて、“トル”して、三鷹を追い出しましょう。

なんとなくおハカまいり。そうだ。花でもそなえようかな。

ばーちゃーん、こづかいくれよおー！

裕作、ガールフレンドはできたか？

⑪

やっとこさ、2人きりになれたと思ったのにこんどは郁子ちゃんが。

お兄ちゃん、家にきて勉強みてくれない

⑫

郁子ちゃんって、キット将来、美人になるようなかんじしない？

⑬

ケーキと紅茶を持ってきてくれたおかーさん。

⑭

ムムッ！ この黒い影のような男は……。

⑮

ウヒョー。バイト代をもらったぜ。うれピー。

これを響子さんに渡してくれんかな

⑯

か、かわいいなあ。ウック、いかんついヨダレが出てしまった。

⑰

やっとジャマものがいなくなった、ともういちど管理人さんに会いに行ったら、こんどはちょっとようすが違う。「はーい、開いてますよ」と中から声がするだけ。あれー？ と入ってみると、机の上にアルバムが意味ありげに置いてある。うーむうーむとうなっているうちにこんどは郁子ちゃんが。「家庭教師をやって」と言われて断わる度胸など五代にはないもんね。

カンジンなことを言ってくれるかなぁというところでスッとハグラかす郁子ちゃんだけど、重要なものをちゃんとくれる。でも、ここで満足して帰った人、欲がないですねぇ。家庭教師をやったのにバイト代ももらわずに帰っちゃう気ですか？ うーん。ここでハタとワープロを打つ手が止まってしまった。こんなに教えてしまっていいものかしらん。しかし、まだまだ行数が残っているし。いいか。いいよね。えっとですねぇ。郁子ちゃんに見せてもしょうがないものを見せるんです。そうすっと、郁子ちゃんのおかあさんがケーキと紅茶を持って来てくれます。ウチの場合、ケーキもらっては帰り、また行ってはもらいしてケーキ持ちになっちゃいました。でも、おかあさんが奥に引っ込んでからもういちど変なものを郁子ちゃんに見せてみるっちゃ。すると、あのおじいちゃまが現れて、これまた重要なアイテムをくれます。それにちゃんとバイト代もね。

買いたいんだけど、今までお金がなくって買えなかったものがあったでしょ。これで、あれが買えるんです。

次号はいよいよ大詰めだからね。

あの裏マニュアルにも載ってなかったレベル11を、パーフェクト版で大公開!! 最終回記念のオーバンブルマイなんですうっ（ケーコ）

シナリオIIもとうとう最終回、ケーコはすこーしさびしいゾ!!

思いおこせば幾星霜(いくせいそう)——あ、そんなにたっちゃいないか。でもケーコにはそれっくらい長いあいだ、この『ザナドゥ・シナリオII』とかかわってきたような気がするのです。

ほんとにいろんなことがあったもんね。連載を始めた当初なんか、『シナリオII』が解けるかどうか、まじで心配していたもんです。それがこうして、無事最終回を迎え、みなさまにレベル11をご紹介することができようとは、やれめでたやな♡（無責任だなァ）

なんちゃって、ひとりで全部やってるようなことをいっておりますが、ほんとは、いろんな方々のご協力のおかげなのです。

まず助手のムジャ鬼くんでしょ。彼は後半8・9・10・11の塔内マップをビシっと描いてくれました。そのほか、ハガキの整理とか、情報のチェックとかも手伝ってくれて（いろいろコキ使っちゃってゴメンね)、ほんとにどうもありがとさん。それから、アドバイザーのポチくんにも多謝なのだ♡

もちろん、読者の情報も多大な貢献をしてくれているのれす。KEIKO 組に限らず、付録に本編にといろいろ参考させていただいてます。

とくに今月はねぇ、神奈川県の渡辺輝樹くんと、東京都の細川正くんの情報に大感謝れす。なにせ、あのレベル11でしょう。ケーコも自分で調べはしたけど、少し不安だったりするもんで、このふたりのマップと照らし合わさせていただきました。

そういうわけで、このおふたり。コンプティーク情報部員としてポイント贈呈、おめっとさーん♡ もちろん、KEIKO 組のメンバーとして、これからもお便り送ってちょーだいね。

さて、レベル11に関するお話は、このあとのページでじっくり読んでいただくとして、ここでは、How To Win 最終回ということで、『ザナドゥ』全体

今月のメニュー

これでおしまい、レベル11♡

9 → 10　11
6 ← 7 → 8
3 ←→ 4 ←→ 5
0 → 1 ←→ 2

このメニューを書くのも、これで最後なんですね(うっ、しみじみ…)。今月は、最終レベルの11面をご紹介します。それまでのレベルはバックナンバーをご参照ください。

- レベル1（'86、12月号）
- レベル4（'87、2月号）
- レベル5・3・2・7・6（'87、3月号）
- レベル9・10・8（'87、4月号）

レベルの順がめちゃめちゃだけど、だいたい難易度の順になってます。

モンスター迷場面!?

ヒドラは親子づれでやってくる

◀レベル8ではこいつを倒すと、必ずチビヒドラが出てくんの♡　父ちゃんのかたきだってか!?

幻で終わったかわいそうなXaren

▶レベル10幻のモンスター、Xarenはやっぱし存在しないのでした。プログラムに入れ忘れたんだそーです

カルマキャラはこいつらだ!!

▲Marge

▲Kephyce Chield

▲Mulick JR.

BGMまでまぬけな奴

▶ピョヨヨ〰〰ンていうBGMとまぬけな歩き方が最高♡　北京ダックと呼びたいなぁ

を振り返ってみたいと思います。

とにかく『ザナドゥ』の人気はすごいですね。『シナリオⅡ』が出て、なおさら人気が上がったっていうのは、ただモノじゃあないですよ。

近ごろマンネリ化といわれるアクションRPGソフトのなかで、『ザナドゥ』だけがとび抜けているってのは、いったいどういうわけでしょうか。

ケーコ自身、ゲームをやってみて感じるのは、やっぱり広大な世界をひとつひとつ征服していくって快感かなァ。そのへんの、感じがはっきりわかるもんね。モンスターも、倒してしまえばもういない。また倒したぶんだけ強くなってるっていうのが、ストレートに体感できちゃう（こういうのをゲームバランスがよいというんだろーな）。

そうして、各レベルを確実に仕上げていくってのが、勤勉な日本人にとってたまらない喜びなのではないでしょうか。あっ、えらそーなことをいってしまった。でも、当たってると思いません？

それからねえ、『ザナドゥ』って、新しいレベルへ行くたんびに新鮮なのだよね。レベルごとに地形（マップ）に趣向が凝らしてあって、歩きまわるだけでも楽しいの。パズルみたいな要素もあるしね（たとえばハイテク跳びみたいなね）。

モンスターだって、何度も出てきても、うんざりってことがないでしょ。あれだけたくさんのモンスターがいて、それぞれ個性がはっきりしてるってのは、やっぱりすごいと思っちゃいます。

あと、自分で成長のバランスをつねに考えてなくちゃいけないっていうのも、プレイヤーがだれないために役だってると思うのです。

まァ、全体として、『ザナドゥ』はRPGの凝るべき方向を、非常に正しく選んでるっていえるんじゃないでしょうか。

現在、打倒『ザナドゥ』をめざしていろんなRPGのソフトが試行錯誤してるみたいだけど、ケーコの見た限りそれに成功しそうなソフトはまだないようです。『ザナドゥ』で味をしめてるぶん、かなりこちらの要求が厳しいというのはあるんだけどね。

でも、そういえばねェ、最近、興味をひかれてるのが『ウィザードリィ』なのです。じつはケーコは、何年か前にアップル版でやってるんだけどね。なんか『ザナドゥ』解いたあと、やたら凝ったゲームにうんざりしちゃって、あーいうシンプルなというか、RPGの根源みたいなソフトに魅力を感じてしまうんです（ファルコムさんには悪いけど『ロマンシア』とか、めんどくさくて手をつけてないのだ）。

いま、『ウィザードリィ』がウケてるってのも、すっごくわかるような気がします。これってRPGに先が見えたってことなのかなぁ。

いやいやそんなことはないはずだ。『覇者の封印』なんかは、なかなか新鮮味があってよかったもん。

そういうわけで、ソフトハウスのみなさん。ケーコをはじめ、すべてのプレイヤーは、RPGに新展開を求めております。ぜひぜひ『ザナドゥ』を超える新しい魅力をわれらに♡

特報 ザナドゥのコミックが出る!

ご存じ、ドラゴン・コミックスの第2弾は、なんと『ザナドゥ』のコミックに決定。本誌連載の『ロマンシア』みたいに、オリジナルのストーリーをド迫力の絵でお贈りするぞ。発売予定は5月、乞うご期待!!　それから第1弾『ヴァグランツ』もよろしく（じつはケーコも原作手伝ってたりする♡）。

レベル11 外マップ

いーかげんわたしらも、『シナリオI』そして『シナリオII』をここまで戦い抜いてきた勇者である。『ザナドゥ』のパターンは読みきったぜ、なんていう密かな自負もあったりしたのだ。

しかしっ！　このレベル11にはそんなもんは全然通用しなかったんだよ――っ!!!

とにかく、もういままでの常識をひっくり返すような新展開が、つぎつぎとわたしらをパニックにおとしいれてくれる。あっちこっちでウッソー、マッジー！？　という叫びを連発してしまうほどに、手応えのある最終レベルなのでありました。

そういうわけで、パニックづくしの最初、そもそもレベル11には、どーやったら入れるんでしょう。これはいままでさんざんヒントを出してきたから、もうわかるかな？正解は、装備をすべて0にすること、すなわち、ドラゴンスレイヤーとバトルスーツ、＋7L(ラージ)シールド、そしてクロスをEquipすればよいのです。もちろんKRM(カルマ)も0でなくちゃいけません。この条件をそろえた後、竜の洞くつ（レベル7の例のヤツ）にEnterすれば、ばっちりレベル11に入れるんだぜィ。わかったかい、Boys ♡

さて、じつは問題はここからなのだ。ま、右のマップを見てちょーだい。いきなりパニック起きるでしょ。なんと、レベル11は大小多数のエリアに48コも塔の入口が並んでいるという、恐ろしいつくりになっているのだ。しかも、各エリアは見たこともない（マントルも効かない）壁で区切られているから、塔を通路にするしかない。

そして、塔の中でもパニックは続く。レベル11ではアシッドも役に立たない（これはほかのアイテムで代用がきくけど）。でも究極のパニックは、ガルシスがH.P.0になっても死なないってことなんだぜーっ！

塔の入口48カ所!! レベル11はパニック連続

MAPの見かた

①〜㊽　塔の入口

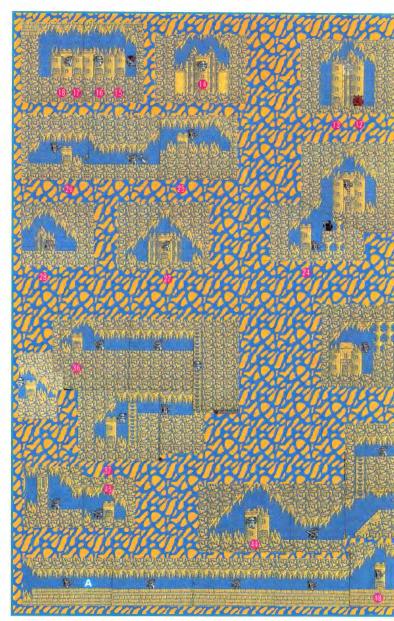
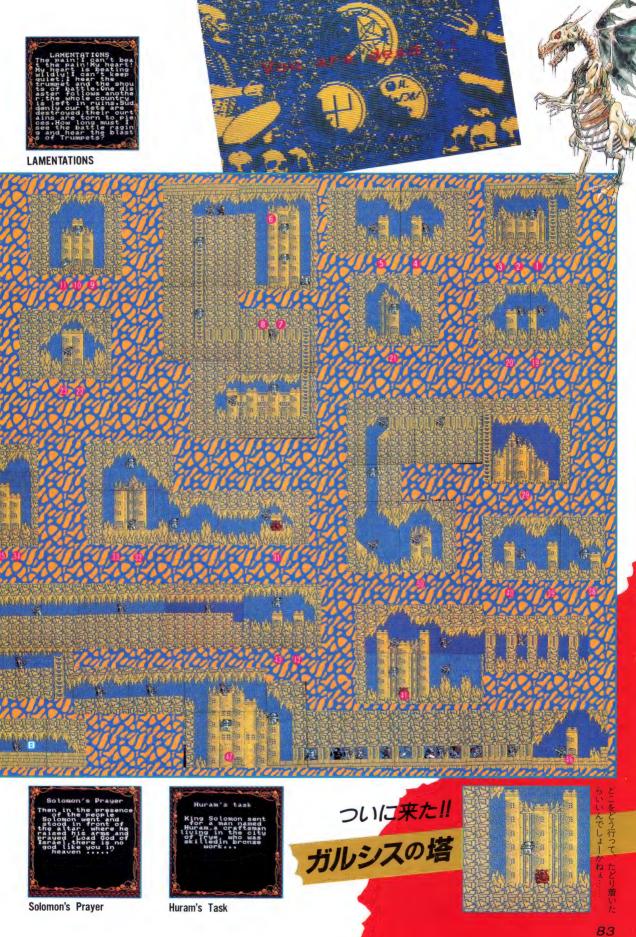
Ⓐ〜Ⓑ　ワープポイント

LAMENTATIONS

Solomon's Prayer

Huram's Task

レベル11 塔内マップ

Bigモンスター総数32匹!! 塔の中は恐怖の迷宮だぁ～

マップがあっても、このレベル11の塔内を制覇するのは、至難のワザといえます。なにしろ塔の入口は48カ所、それらが内部で複雑に交差し、時には巧妙な一方通行のワナが、冒険者の堂々めぐりに追いこみ、また時には、恐ろしく強力なモンスターが道をふさぐ、という具合なのだ（このさい怖いのはデカモンスター・オンパレードよりレベル11のチビモンスターである！）。前ページの外マップと照らし合わせたうえで、ひとつひとつ部屋を塗りつぶしていくつもりで探索していくのが、確実だね。行きづまったら、Sローズを使って通路を切り開くという手もある。そして最後に、ガルシスを倒すには、あるものを装備してなきゃならないってことを忘れないように。

◀Zschokke（ちなみにゾチックと読む）。コロコロしてて目がかわいいのさ

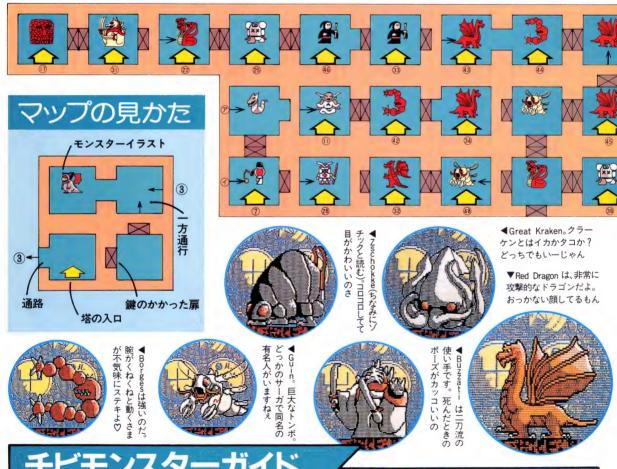
◀Great Kraken。クラーケンとはイカかタコか？ どっちでもいーじゃん

▼Red Dragon は、非常に攻撃的なドラゴンだよ。おっかない顔してるもん

◀Borgesは強いのだ。腕がくねくねと動くさまが不気味にステキよ♡

◀Guin。巨大なトンボ。どっかのサーガで同名の有名人がいますねぇ

◀Buzzati は二刀流の使い手です。死んだときのポーズがカッコいいの

チビモンスターガイド

さすがにレベル11だからして、こちらの称号レベルが、ファイター、ウィザードともに Master となっていても苦戦を強いられることは必死である。だからケーコからワンポイントアドバイスなのだ。まずデスの魔法を使ってくるヤツは、Asmodelisと Mist Dragon。こいつらに対しては、MGR（マジックレジスタンス）が100でありさえすればいいんだよね。それ以上になってる人はかわいそうだけど、やり直したほうが身のためなのだ（気の長い人は、秘技"だるまさんが転んだ"を使うという手もある）。さて、いっぽうこちらの魔法攻撃はどうかというと、これがほとんど役に立たない。デスの魔法が効くのは、SprigganとDaemonぐらいのものだもんね。んだから、結局このレベルは肉弾戦あるのみといえましょう。んでもって、その場合の要注意キャラ、というか超強力モンスター。ケーコの感じでは、Arch-Devil と Samuraiかな。とくにArch-Devil は、白いヤツが赤変する瞬間ビシッときてこわいゾォ!!

レベル11のモンスター	Spriggan
	Arch-Devil
GLM-B046	Mist Dragon
Samurai	Daemon
Asmodeus	Little Dragon

▼Marivoux はタカアシガニに羽がついている変なヤツです

◀Boiardo。惑星ザルドスって映画を知ってる人は喜ぶゾ

◀Hydraは頭が3つあるの。切り落としてもまた生えてきちゃうんですって

◀Peluton。こういうひょうきんものに、もっとたくさん出てほしかったなぁ♡

▲White Dragon。白と赤の差は強さに出るんでしょうか。ゾンビじゃありませんからね

ザナドゥ XANADU

シナリオII

KEIKO組（ケーコぐみ）

某誌の某氏も読んでるKEIKO組なのだ!?

えー、どーも。KEIKO組です。今月は急拠予定を変更いたしまして、このスペースに某誌のJ.D.大先生様宛てのメッセージを、掲載させていただこうと思います。

拝啓、J.D.様。3月号では無断で名前を出したうえに、名前をまちがえてしまい、ご迷惑をおかけしました。また、「よりにもよって」などという形容、大先輩に対してまことに失礼でありましたこと、あわせて伏しておわびいたします。

えーん、ごめんなさい。悪気はなかったんです。ケーコはJ.D.氏のバイタリティに常々感嘆いたしておりました。「いつかわたしもJ.D.氏のような立派な×××になるんだ!」と、巨人の星のよーにあがめているんです。つまり、あのセリフはそういう熱意が昂じたものでありまして、いやはや。

でも、名前をまちがえたのは㊔の責任だよ。ホント、念のため弁解させてもらいます。尊敬する氏のお名前をまちがえるわけないでしょ♡

ということで、お許しいただけますでしょーか。新興宗教はパスだけど、J.D.おじさんとは仲よくなりたいなァ、と思っているケーコです、草々。

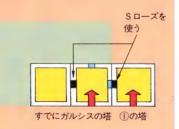
なーんちゃって、以上でメッセージ終わり。ほんとは編集部引き回しのうえ、行方不明で2ヵ月もケーコの手許に届かなかったNTTの会社員さんのお手紙の話や、10月初めに数々の情報を寄せつつ、早すぎてKEIKO組に載りそこなったばぐざーど君の話を紹介したかったんだけどごめんね。

掟破りのガルシス最短距離

愛知県・樺島昭彦

こんな情報載せていいのかなァ、とも思ったんだけど、書いちゃいます♡ じつは、レベル11に出てすぐある建物の一番右の入口（85ページ①の塔）はガルシスのいる塔（㊶の塔）と、下の図みたいに隣りあっていたのです。レベル11ではアシッドが使えないけど、2月号で紹介したようにSローズを使えば、バッチリ行けちゃうんだよー。

ガルシスは、意外と近くに潜んでいたりするのでした

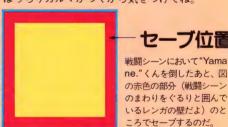
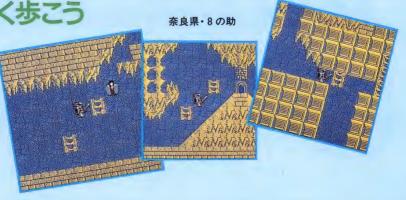
最初の部屋の左の壁にSローズで通路をあけるんだよ♡

ボーパルウェポン取り放題

神奈川県・熊坂欣也

たびたび取り上げてる透明モンスター"Yamane."くんの情報がまたまた登場。前回紹介したときには伏せといたけど、こいつと戦ったあとそのまま戦闘シーンから出ると暴走しちゃうんだよね。それを防ぐには、下に紹介したような方法でセーブすればいいんだけど、これをやるとだなぁ、何度でも"Yamane."くんが復活しちゃうのだよ。おかげでボーパルウェポンが取り放題なんだけど、ばっちりカルマがつくから気をつけてね。

戦闘シーンにおいて"Yamane."くんを倒したあと、図の赤色の部分（戦闘シーンのまわりをぐるりと囲んでいるレンガの壁だよ）のところでセーブするのだ。

アイテム使って賢く歩こう

奈良県・8の助

8の助くんは、「KEIKO組は裏ワザみたいな情報ばかり重視するけど、もっと基本的なテクニックも紹介すべきだ」というお便りをくれました。キミの意見は正しいぞ!! そういうわけで8の助くんが送ってくれた情報のほか、アイテムを使うとすごく便利だ、という場面をいくつか紹介してみました。

レベルMAX称号レポート

先月の敢闘賞に輝いた須安くんのレポート、この際みんなに公開しちゃおう。なんてったって、彼のすごいところはレベル255まで調べてるってことです。その結果が下の表なんだけど、Fighterの最高称号（Master－Load）を極めるとWizardになっちゃうってのが不思議だね。そのあとわけのわからんのが続いて（不明となってるトコは画面がバクっちゃうそうな）、レベル64でFighterの称号にもどってしまう。最終的にレベル255までいって、そのつぎはレベル0にもどっちゃうんだと（よくやるねー）。さらにおまけとして、各数値の打ち止めも書いてあったのでご紹介。STR.255、DEX.255、AGL.255（ほかのは上がらない）、H.P.6553500、EXP.6553599。

Level	N A ME	NextHP	Level	NANE	NextHP	Level	NAME	NextHP
17	Novice Wizard	2000	39	35と同じ	0	61	35と同じ	0
18	Initiate	5000	40	Warp-Up	1190200	62	Put ladder	1299700
19	Trickster	11000	41	35と同じ	0	63	35と同じ	0
20	Prestiditatr	17000	42	Warp-Down	1190200	64	Novice Fighter	3000
21	Evoker	30000	43	35と同じ	0	65	Aspirant	10000
22	Conjurer	59000	44	Dig ground	1205800	66	Battler	20000
23	Theurgist	75000	45	35と同じ	0	67	Fighter	30000
24	Thaumaturgist	107000	46	Negate time	1187800	68	Adept	50000
25	Magician	139000	47	不明	0	69	Chevalier	75000
26	Phantasmist	203000	48	Gan Fly	1187800	70	Veteran	100000
27	Enchanter	267000	49	不明	0	71	Warrior	150000
28	Warlock	395000	50	Pass Wall	1187800	72	Swordman	200000
29	Sorcerer	683000	51	不明	0	73	Hero	250000
30	Necromancer	811000	52	Fade you	1187800	74	Swashbuckler	400000
31	Illusionist	1067000	53	不明	0	75	Myrmidon	600000
32	Wizard-Lv.15	123000	54	Make Wall	1217500	76	Champion	800000
33	Master-Wizard	6553500	55	35と同じ	0	77	Super-Hero	1000000
34	Examlne Enemy	1246100	56	Unlock door	1285100	78	Paladin	1250000
35	○t●○NT●／	0	57	35と同じ	0	79	Lord	1500000
36	Healing	1240800	58	Transform	1187800	80	Master-Lord	6553500
37	35と同じ	0	59	不明	0	81	Novice Wizard	2000
38	Ignite Laffip	1283000	60	Melted wall	1292100			

情報大募集

How To Win 本編は今月で終わっちゃったけど、XANADU情報はまだまだ出てくるとにらんだKEIKO組は、引き続き読者からの情報を募集し、誌上で公開していこうと思っております。これからもヨロシク♡

（宛先）〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷1丁目ビル6Ｆ「コンプティーク・KEIKO組」

CRMの秘密

東京都・リリカ雛子

『シナリオⅠ』ではCRM80で、アイテムショップのアイテムの買い値が25gpになりました。それじゃ『シナリオⅡ』ではどーでしょう？　ピンポーン、正解はCRM50です。ちなみにCRM60以上にすると、STRそのほかの値が全部35に変わってしまうからペケだぞ。

テンプルの法則

福岡県・江藤文人

キャラクターをレベルアップさせるとき、テンプルによってMax H.P.に差がつくのはすでに知ってるね。ずばりいっちゃうと、称号レベル（高いほうの）と世界のレベルの差が大きいほど、Max H.P.が上がっちゃうのだ。だから、最初はムリをしてでもレベル9へどーぞ。

レベル2のハイテク跳び

おまけ♡

3月号でレベル2の下の図のハイテク跳びができないよー、と書いたら「なんでこんなもんができんのじゃ」ってお手紙がたくさん来てしまった。くすん、みんなのーもありがとう。7キー押しっぱなしでよかったのね……。

XANADU ザナドゥ

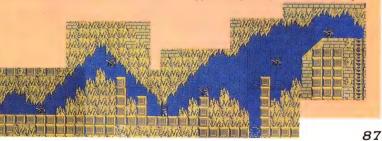
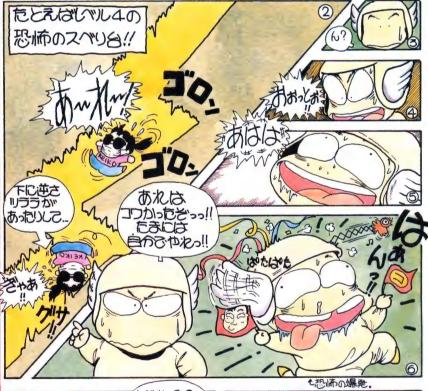
シナリオII

連載終了記念

漫画

さよならザナII

↑恐怖の爆発。

マンガ／盛本康成

ザナⅡ
最終回までの足跡

●'86　10月号

「日本ファルコム特集」として、初めてその巨大な姿をコンプティーク読者の前に現す。この時点ではまだ開発途中であったが、その印象は強烈だった。

●'86　11月号

「第0回」という名で、How To Winの予告編を掲載。そう、雑誌の締切りまでにゲームの完成がまにあわなかったのだ。KEIKO、立川のファルコムに突撃取材敢行する。

●'86　12月号

ついに連載開始。しかし、ページ数が少なく、KEIKOブーたれる。レベル1のショップ情報やモンスター紹介を行う。これと平行して、秘かに裏マニュアルの企画進行す。

●'87　1月号

空前絶後の企画、「ザナⅡ裏マニュアル」が新年号の特別付録になる。10面分のマップをつくるという作業に、関係者一同、うめき、ののしり、最後に死ぬ。連載は1回お休み。

●'87　2月号

「裏マニュアル2」として、モンスターガイドが付録になる。この月より、読者のザナⅡ情報を紹介する、「KEIKO組」開始。情報部員乱発コーナーだという非難でるも、無視。

●'87　3月号

連載第3回。ページ数も一挙に9ページに増え、5レベル分の情報をドッと紹介。「KEIKO組」も盛り上がり、読者のハガキの数のスゴイのなんのって……。

●'87　4月号

レベル8、9、10を紹介。いよいよ連載も大づめを迎える。読者のハガキも相変わらず多く、KEIKO音をあげる。レベル0の透明モンスターの謎、広がる。

●'87　5月号

大はばに締切り遅れるも、なんとかメデタク最終回となる。ただし、「KEIKO組」は来月号以降も続くので、読者のみなさんどーぞよろしくお願いしたい。

How To Win

●ハミングバード ☎06-315-0541 ●FM77AV専用 5,800円 発売中

ファイアボール

ズバ抜けたグラフィックに、軽快なBGM、今、ノリにノッてるピンボールゲーム"ファイアボール"。先月のヒントに続いて、今月は、"ファイアボール"するまでを写真を見ながら、徹底分析してみよう(今回で終りだよ)

ファイアボールでハイスコアをねらえ

まずはじめに、①のレバースイッチ4つを全て通過させて、ハートオブファイアを赤にする。②のストライクターゲット3枚を倒し、カタパルトキャッチャーを緑にする。この状態でオルターニットにボールをあて、Uレーンの入口をオープンさせる。(これを2回行う)。③のドロップターゲットを倒し、ワンスモアゲートをオープンさせて、④のサイドレーンを全て通過させると、セントラルゲートがオープンする。この4つの条件を全てみたし、ハートオブファイアにボールをシュートすると、夢にまで見た、あのファイアボールでプレイすることができるのだ!

みごと条件をそろえられれば、ファイアボールモードになる。ただし、左にのべた条件の中にも順序があり、順番をまちがえるとファイアボールにならないので注意。

コンテスト中間発表!!

1位 10,849点 (東京都・松井篤)
2位 8,576点 (神奈川県・高田良章)
3位 6,325点 (大阪府・上山隆文)
4位 6,317点 (大阪府・FM77AVの鬼)
5位 5,282点 (広島県・河村拓治)

このファイアボールで今、ハイスコアを競う「ティップトップ・コンテスト」が開かれているのは御存知かな!? 上の5人はその2月期の上位者のスコアだ。期間は8月31日までで、その間に週ごと、月ごとにも上位入賞者には賞品がでるんだぜ!!

コンプティークを読んでファイヤボールに変え、ハイスコアをぬりかえようぜ!!

D&D誌上ライブ

新企画発表

――かくして英雄たちの相争いし戦いは、いずれの勝者もなく、死と破壊のみをロードスに残し、終わりを告げる。

ヴァリスの白の王ファーン、マーモの暗黒皇帝ベルドはともに倒れ、他の諸王国も内乱と蛮族の侵略のはて、崩壊の運命をたどった。

その混乱のなか、傭兵王カシューとその王国フレイムのみは健在であった。しかし、傭兵王にせよ、もはやかつての栄光と繁栄を自国に、そしてロードスに取り戻し得ぬことを知っていた。

ここに、再び英雄たちの物語が始まる。

これは、数奇な運命に導かれ、己れのクエストを見いだした、選ばれし勇者の冒険の序章。

時に、アーナルダ歴1170年。英雄戦争のなか、ゆいいつ破壊を免れし自由都市ライデンにて、勇者たちはいまだ己れの大いなる運命に気づいてはいなかった――

大賢者ウォートの記す
『ロードスの書』より
英雄王復活の章　序文

剣と魔法の島、ロードスを
舞台に繰り広げられる
大いなる冒険の数々
予告編
ロードス
RECORD OF LODOSS WAR II

RPG WORLD
どうも、ロードス島の創造神、いちば〜〜んエライ！ DMこと、ダンジョンマスターです。
前回までは、ロードス島戦記シナリオIということで、灰色の魔女カーラ、そしてマーモとヴァリスの戦争をテーマとしたキャンペーンを展開してきました。んがあ、来月号からはなんと、ロードス島戦記IIが始まるというわけです。これもみなさまのご愛読のおかげと、感謝の言葉もありません。「ロードス島やめるな」と、編集部へハガキを送ってくださった小熊靖則さん、蒲宏さん、山根淳一さん、友田雅宏さん、西村英喜さん、中尾久宣さん、中野渡卓さんなどなど、どーもお騒がせしました。
で、今月は予告編ということで、ロードス島戦記IIのカンタンな紹介をしようと思います。
構想も新たに、いよいよ
コンプティーク6月号より連載開始
島戦記 II
作／安田 均とグループSNE 絵／出渕 裕
93

これがニューキャラクターだ

オルソン
典型的なファイター。爆発すると怖い性格

セシル
一見女性のような魔法使いだが、極めて勇敢

マール
陽気なハーフリング。先の英雄戦争にも参戦

大募集 キミのつくったNPCを送れ!!

ＮＰＣ（ノン・プレイヤー・キャラクター）とは、その名のとおりプレイヤーではなくＤＭによって動かされるキャラのこと。前回までのロードス島でいえば、白の王ファーンとか、魔女カーラとか、大賢者ウォートといったキャラがＮＰＣにあたる。

さて、新連載のロードス島IIでも、もちろんＮＰＣが多数登場する。そこで、このＮＰＣを読者のみんなでつくり編集部に送ってほしい。主人公たちのライバルになるＮＰＣパーティーのメンバー役でも、ヒントをあたえてくれる宿屋のオッサンでもなんでもいい。採用されたキャラが物語の中に登場するのはもちろん、作成者にはプレゼントもあり。応募方法としては、キッチリ書きこんだキャラシートをそのまま送ってくれるのが一番。イラストもつけてね。

ロードス島戦記Ⅱとは こんな世界だ!!

フォース➡
カリスマの高い、色男シーフ

場所は自由都市ライデン。先のマーモとヴァリスの戦争による破壊を、ロードスのなかでただひとつ免れた町です。でも、この町も昔ほどには治安がよくなく、夜盗や怪物どもの恐怖が町中に見え隠れする状態です。

そんなライデンに集まってきている冒険者のなかに、キャラクター（主人公）たちはいます。まだおたがいに会ったことはなく、これからともに冒険行に出かけることになるとは、夢にも思っていません。いまのところは……。

さて、今回のキャラクターたちは、すでに第4レベルに達しています。また、いくつかのマジック・アイテムももった、そこそこの冒険者として登場します。

さらに、キャラクターを手助けするNPCにも、強力なメンバーを集めていますので（アッと驚く人物もいたりして）、お楽しみに。

それでは来月、期待と不安の第1回、これを見逃しちゃ、一生の不覚ですよー！

⬅シーリス
ボーイッシュな女戦士。いい男に目がない

RECORD OF LODOSS WAR Ⅱ

TO BE CONTINUED!

勇者たちよ鍛えろ!!　黒田幸弘

黒ちゃんのRPG講座⑰

ショッピングガイド

前回は町の風景をスケッチ的に紹介しましたよね。その中で商売の話も少しふれたけど、今回はその"商売"にスポットライトをあててみたんだ。値切りの話に、武士の一獲千金の夢の話と……とにかく面白いぜ!!

ショッピングに行こう

今回も町のお話だよ。とはいっても前回が「町」についてだったのにくらべると、今回は「街」の話なんだ。微妙にニュアンスが違うんだよね。「街」という字には、やっぱり買い物とか情報集めの場所ってイメージがあるからかな。

でもまあ、そんなことはどーでもいいや。とにかく街にでてみようよ。なにしろ自動車の無い時代だから、街路はかなり狭いんだ。しかも大通りなんかには、馬車の車輪の跡（轍というのだよ）がついてるから歩きにくいことこのうえないぞ。でもがまんして歩いて行くと、キミたちに関係ある店が並んでいる一角にでるんだ。

まあ仮にもロールプレイングゲームのキャラクターなら、武器屋・防具屋・食料品店なんてことろには、おなじみのお得意さんになってるんじゃないかな。そのほかにも輸送用の馬やラバを売ってる厩舎とか、冒険の小道具（ロープとか灯りなど）を売ってる雑貨屋なんかには、たまに出入りすることもあるだろうね。あ、そうそう、それに冒険で手にいれた宝は、宝石店で売りさばかないとお金が手にはいらないよ。だからキミのキャラクターも、早く宝石店の常連になれるように努力しよう！

ゲームによっては、街のはずれのほうに賢者とか魔法使いが店を出していて、占いをしたり、古代の知識を教えてくれたり、呪文や魔法のアイテムを売っていたりすることもあるんだ。面白いことにこういった店が、商店街の真ん中にあるってことはまずなくて、なぜか街のはずれが定位置なんだな。たまにはでかでかとネオンサインを出して、「魔法大安売り」なーんて看板を立てたマジックショップがあっても面白いのにね。

やっぱり看板にはだまされる?

もっともこれに似た話で、コンピュータにだまされた人もいるから、世の中面白いもんだ。話のもとは、ぼくのまわりでは「ギャグねたの王者」とまでいわれたウィザードリー。いや別にウィザードリーがギャグだ、というわけじゃなくて、ぼくの周囲で昔ウィザードリーをやっていた人達が、なぜか一様におかしな行動をしていたということなんだ。

さてアップル版のウィザードリーのマニュアルには、マクリーンという人のマンガが、挿絵がわりについていたんだ。このマンガはなかなか面白かったんだけど、なんと寺院の説明のページには「今週のバーゲン、死者復活がなんと五割引！」なんていう、カメラ屋顔負けの看板が出てたからさあたいへん。

何がたいへんなんだ、なんて聞かないでどんどん先を読もう。じつはその看板に、ぼくの知り合いがひっかかってね。あるときディスケットの中身を見せてもらったら、二十人つくれるキャラクターの半分以上が死人なんだ。

「どうしたの、キャラクターを生き返らせないと不便だろう。ああ、わかった、金がないのか」

「いやあ、そういうわけじゃないんだけどね。金はあるんだ」

そういって見せてくれたキャラクターは大金を持っていた。

「じゃ、いらないキャラクターなのかい？」

「そうじゃないんだ、待ってるんだよ。例の寺院がバーゲンになるのをさ」

そういって彼はぼくにウィザードリーのマニュアルを見せてくれたんだ。

その後どうなったか聞いてないけど、ひょっとしたら今でもバーゲンを待ってるかもしれないな。

復活にかける執念！

さて、ついでに寺院の話を続けようかな。たいがいのロールプレイングゲームでは、「死んだキャラクターを復活できる」というルールがついてるけど、

それじゃどこで生き返らせてくれるかといえば、あたりまえだけどたいがいの場合は寺院でなんだ。だからきみがお寺の常連になるってことは、プレイが下手でだいじなキャラクターを毎回のように殺してしまうってことなんだよ。

この死者の復活のやりたかにもいろいろあって、死体が破損しているときはいっさいダメという普通のやつから、死体に破損があっても、そのままの形（つまり手なしとか片足とか）で復活できるという上級コース、それに死体に欠けた部分が多少あっても、そこは復活のときに再生してくれるという、まるで「とかげのしっぽ」の再生みたいなコースまであるんだ。もちろん値段はどんどん高くなるけどね。

しかし「とかげのしっぽ」のパターンが、いきつくとろこまでいってしまうとどーなると思うかな。そう、「多少」が無くなっちゃうんだ。つまり死体の破片がひとかけらでもあれば、全身を再生できるってことになるわけだよ。まあこれはクローン人間の理論によく似てるし、人間の細胞のDNAには、その人についてのすべての情報がつまっているという説もあるから、ありえないことでは無いんだろうね。

うーん、今月はじつにハイレベルな話ができてうれしいな。でもここからガクっと格調低くなるところが問題なんだ。さて死体の破片がひとかけらでも残ると、それからキャラクターを再生できるというルールがあると、プレイヤーたちはいったいどーするかな。そう、こんどは何とかして敵を再生をさせないための、とんでもない対策がはじまるわけだ。

どーするかといえば、まず戦闘で相手を倒したら、逃げる残りの敵を追いかけないで、ただちに死体を焼いてしまうんだな。こうして死体がひとかけらも残らないようにしたら、その次の敵を倒しにいくといったふうに、なんとも不毛なロールプレイングゲームになってしまった例があってねェ。もういーかげんにしてくれってところだぜ。だってドラゴンがブレスでパーティを焼き殺したあと、念には念をいれてもう一回ブレスして、骨まで焼きつくすんだからね！

しかしこの手はやがて効かなくなったんだ。なぜかというとそれよりすごいお寺があったからさ。なにしろあのウィザードリーの寺院では、一回復活に失敗してしまったキャラクターを、アッシュ、つまり灰の状態から復活させることができるからだ。ぼくなんかアッシュになっちゃったときに、キャラクターの灰が風で少し飛んで無くなっちゃったらどーするのかな、なんて思ったんだけど、これも考えてみれば例の「とかげのしっぽ」理論を使えば、灰の一部が無くなっても復活できるわけなんだよね。

このウィザードリーの寺院の能力を思い出したプレイヤーがいたんで、またまた新たな問題が起きてしまった。「死体をドラゴンブレスで焼きつくされても、その灰が残ってれば再生は可能だ」と主張するやつが出てきたからだ。しかしこの意見を受けいれたら、ゲームはもっと不毛になってしまったのだ。なにしろ今度は敵を倒してその死体を焼きつくしたら、その残った灰を集めて崖の上からまき散らしてしまう、というのがあたりまえになったんだからね。

それでもまだあきらめない不屈のプレイヤーは、「全部の灰を崖の上から捨てられるわけがない、残った灰が少しはあるはずだから、焼け跡の土を寺院に持って行けば再生は可能だ」とまで言いだしたんだから、その執念たるやたいしたもんだ。でもこの「クローン人間」理論は、さすがに全員一致で却下されたね。というのは持ってきた土のなかに、だれか他のキャラクターやモンスターを焼いた灰が混じっていたら、いったいどうするんだ、という疑問が出たからなんだ。灰を再生するたびに何人ものキャラクターやモンスターが出てきたら、もうゲームにならないよ！

値切るか、値切られるか

寺院の話しからちょっと脱線してしまったみたいだね。それじや灰のことは忘れて、ふつうの店に買い物に行こうか。

しかし物を買うときでも、たいがいのゲームでは公定価格が決まっていて、商人と値引きの交渉ができないのが残念だな。ほんとの昔の商売は何を買うときでも値切りからはじまったんだからね。こんなルールはたいしてむずかしくないんだけど、取り入れてるゲームはいがいとないもんだ。

もっともダンジョンズ＆ドラゴンズみたいな、ゲームマスターがいるやつだと、まけろ・まけないの値切りあいからマスターとプレイヤーが喧嘩（けんか）になって、友情にひびが入ってしまうかもしれないけどね。そこへいくとコンピュータなら、なんせ機械が相手だから怒ってもしょうがない。だからコンピュータのロールプレイングゲームには、物を買うときに値切ることができるゲ

ームがいくつかあるんだ。

しかし勘違いしちゃこまるのは、相手が機械だからいくら値切ってもいやな顔ひとつしない、というわけじゃないということだ。ゲームによってちがうけど、たいがい何らかの対策をうってあるんだよ。

たとえばロールプレイングゲームじゃないけど、アップルのオデッセイというゲーム、これの商売はなかなか面白かったな。基本的には店の値段にたいしてプレイヤーが適当な値段をつけ、それからおたがいが歩みよって売買が成立するんだ。たいがいの場合、お互いが合意するのプレイヤーのつけた値と店の値段の中間くらいだね。つまり金貨50枚という値段の品物があって、もしプレイヤーが最初に30枚という値段をつければ、だいたい40枚くらいで合意するわけだ。

ところがプレイヤーがうまくやろうとして、たとえば金貨10枚とか、ひどいやつは１枚なんて値をつけると、コンピュータのほうが怒っちゃうのがこのゲームのみそなんだな。

「お前のつけた値段は人を馬鹿にしている。そんなやつにわしの大切な商品は売れない」

などと言われて、いま買おうとしていた商品を店から引き上げられてしまうんだ。コンピュータに怒られたうえに、買えなくなっちゃうんだからなさけないよ。

そのほかにも店の品物に値段がついてないから、２つ３つ軽い気持ちで値段を聞いて買わないでいたら、突然店から追い出されてしまうゲームもあったったけ。

「うちは冷やかしには用がないんだ。さっさと出てってくれ」

なーんて店の親父にいわれてね。そんなとき相手がコンピュータだと、人間相手のときみたいな捨てぜりふも残せないから、なにかとフラストレーションがたまって体に良くない。やっぱり商売でギリギリ最大の利益を手にいれようって考えが、そもそも虫がよすぎるのかな。

もっと悲惨なアホの戦士

しかし値引き交渉に失敗したくらいならまだましだ。ちゃんと交渉すれば店の値段よりもいくらか安く買えるんだからね。ぼくは自慢じゃないけど、コンピュータとの交渉で、もっとひどい目にあったことがあるんだぞ。

ゲームは何だったかねェ、だいぶ前にやったゲームなんで、名前をわすれちゃったけど、たしか戦士が１人で冒険をする、ロールプレイングゲームだと思ったけどな。そこであるときぼくの作ったキャラクター、力は強いか知能はさっぱりというやつだったけど、まあ戦士だからいいやってんで、装備を買いにいったんだ。多分こんな調子でね。

「お、おじさーん。あのさー、この剣さー、い、いくらかなァ」

「へいへい、お客さん。そいつは金貨60枚でございます」

「そ、そうかー、ろくじゅうまいかー。ちょっとたかいなー。うーんとさー、もーすこしまかんないかなー」

「そうですねェ、それじゃ金貨70枚にしときましょうか」

「わー、ほんと。ななじゅうまいだね。うれしいなー。あれっ、でもさー」

「それじゃ、おおまけにまけて、金貨80枚ではどうですか」

「はちじゅうまいにまけてくれるの。そんならいいかなー、でも……」

あー、つかれる。いしいひさいちのマンガの最低人みたいな、アホな会話をいくら続けてもきりがないからもうやめよっと。このゲームでは信じがたいかもしれないけど、値引きの交渉をするとコンピュータの商人はこっちの足元（頭の中身かな）をみて、どんどん値段をつりあげてくるんだ。

おそらくこれはこちらのキャラクターの知能によって値引きの率を変えるというルーチン、つまり頭のいいキャラクターほど品物を安く買えるという仕組みが逆に働いて、頭の悪いキャラクターには高く売りつける、というふうに働いたんだと思うよ。しかしまあ、とんでもない話だね。たしかに頭の悪い人間は、実社会でだまされやすいかもしれないけど、まさかコンピュータに馬鹿にされるとは思わなかったもんなァ。

え、ぼくが剣をいくらで買ったか知りたいって。とんでもない、買いませんよ、そんな高い剣なんか。後々になって腹がたつじゃないの。普通の知能をもった戦士を新しく作り直して、それからゲームをしたんですよーだ。

武士の商売はうまくいかない？

しかし商売人にいじめられてばかりじゃ面白くない。ゲームの世界でもひとかせぎしてやろう、なんていう山師がやっぱりいるんだなァ。金もうけしたけりゃ別なゲームやればいいのに、なぜかロールプレイングゲームで銭を追及するプレイヤーもいるんだから、世の中わからないもんだ。もっとも理屈はどうにでもつくもんで、「俺のキャラクターは性格ががめつい」とか、「商売上手の金もうけの好きなキャラクターなんだ」といわれりゃ何にもいえないけどね。

さて、こんなプレイヤーたちが喜んだのが、ルーンクエストというゲームだ。なにしろこのルーンクエストは、できるだけリアルに古代・中世社会を

再現しようとしたゲームだから、いろいろなところに細かいルールが出てくる。そのなかですぐに金もうけに使えそうなのが、町や村での商品の値段表だったんだ。

いうまでもないけど古代や中世は、交通機関の発達していない世界だ。だから品物は生産地の近くでは安くて、そこから遠ざかるほど値段が高くなるんだ。したがって町で作られる武器や防具のたぐいは、町中では安いけど地方の村では値段が高い、というような物価基準がルーンクエストでは細かく決められているんだ。

「おい、これ見ろよ」
「なんだよ、いったい。ただの値段表じゃないか。俺はいま金がたりなくてこまってるんだぞ」
「だからこれを見ろっていうの。この大都会じゃ銅貨で320枚のグレートソードが、田舎町にいくと銅貨768枚だぜ」
「それがどうした。銅貨400枚くらいもうけたってしょうがないだろ」
「よく聞けよ、村にいくとグレートソードは銅貨1920枚になるんだ。そして荒野では、聞いて驚くなよ、銅貨5000枚だぞ」
「なにい、銅貨5000枚だって。元はたったの320枚だろう！」
「そうさ、大もうけじゃないか。田舎にいくと何でもこんな調子で値段が高くなるんだ。有り金で武器を買ってひとやま当てようぜ！」

というわけでこの弥次喜多(やじきた)みたいなパーティは、ラバの引く車いっぱいに武器を買い集めて、意気ようようと都会をでた。めざすは荒野でのひともうけ、というわけだね。

しかしキミたちでも、この話のオチはすぐに気がつくんじゃないかな。そうなんだよね、彼らは市場の規模というものを、まったく考慮していないのでありました。

「おい、荒野にくれば高く売れる、なんていったのは誰だったけな」
「しょうがないだろ、なんせ荒野だからな。武器を欲しがるやつがいさえすれば高く売れるんだ」
「しかし最後に山小屋のばーさんに会ってからもう三日になるぜ。夜中に遠吠えしてる狼のほかは誰一人いねえ。それともやつらに武器を売りつけるつもりなのかい」

そんなわけで、一行はさすがに荒野での商売をあきらめて、利益は少ないけど村で品物をさばいてしまうことにしたんだ。
「よし、この村で商売といこう。おいおれたちゃ旅の武器商人だけど、この村じゃ武器はいらんかな」
「えっ、武器売りにきたァ、あんたら冗談はやめなはれ」
「何が冗談だ。このとおり武器は何でもあるぞ」
「あれま、こんなぎょうさん武器があるのを見たんは、30年前の戦争のとき以来はじめてじゃ」
「30年前の戦争だって？」
「そうでんねん。そんときにオークの一味を退治しましてな。それいらいこの村じゃ戦いなんぞ一度も起こってまへんのや」

とまあこんなぐあいに、パーティの一獲千金の夢はやぶれたのでした。しかし、じつはルーンクエストの作者のほうも、この値段の違いを悪用して商売すとるいう問題については知っていて、その対策はルールの注釈にちゃんと書いてあったんだよね。
「プレイヤーが武器を大都市で買って、田舎に持っていって売れば、簡単にもうかるように思えるかもしれない。だがそもそも田舎では、武器を欲しがる人などほとんどいないのだから、マスターはこの商売を簡単に成功させてはいけない」

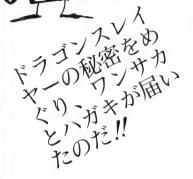
それじゃプレイヤーたちは、なぜ注釈を読まなかったのかって。それはルーンクエストには日本語訳がないから英語の細かいルールはついつい読み飛ばしちゃったための悲劇なんだ。まあよくある話さ。しかしこんな注釈が付くということは、アメリカにもルールの穴をついて、悪用するやつがいるんだなァ。

プレゼント付

黒ちゃんからの宿題

というわけで、商売の話はおわり。そこで今回は、ロールプレイングゲームの町で売ったらヒットしそうな品物とか、はじめたらもうかりそうな商売を応募します。発想さえ面白ければ、多少の時代錯誤はOK。イラストもかならず描いて送って下さい。応募の中から傑作の作品を送ってくれた人3名には、コンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントしますよ。送り先は、〒160 東京都新宿区四谷1−8−14 四谷1丁目ビル6F。コンプティーク編集部「RPG」係まで。

RPG-FAN-

ドラゴンスレイヤーの秘密をめぐり、ワンサカとハガキが届いたのだ!!

コンプティーク1月号の「黒ちゃんのRPG講座」の中で、ドラゴンスレイヤーっていうのは、いったい何をさしてそう呼ぶのだろうか？　映画では槍だったりするしね、と質問をしたところ、きましたね〜たくさんのハガキが!!　それも、みんないろいろ調べたりしてね〜ということで、その中から一部を紹介してみましょう。

▶ドラゴンスレイヤーというのはですね、SLAY（殺す）というのに、「する者」というERをつけて、スレイヤー(SLAYER）と読むので、「ドラゴンを殺す者」または「ドラゴンより強い者」という意味になります。ですから、ドラゴンスレイヤーというのは、ドラゴンより強ければ槍でも剣でも人でも何でも良いわけです。

（京都府京都市／横澤大典）

▶私が調べたところでは、ドラゴンスレイヤーというものは、槍や剣そのものではなくて、その製造法のことをさしているらしいのです。そうであるとすると、それぞれのファンタジーの世界にドラゴンスレイヤーが何本もあること、槍もあれば剣もあることなどが、みごとに説明できるわけです。だからその製造法にちなんで、その槍や剣を「ドラゴンスレイヤー」と名付けているのだそうです。王からもらうその称号というのも、その製造法を体得できる者が少ないように、普通の人にはできないようなことをしたとして、その名とあたえられたそうです。

（兵庫県西宮市／ヒュー・ケストナー）

▶私の持っているモンスターブックにはこうありました。「ドラゴンスレイヤー、すなわちドラゴン（竜）殺しのことである」。このことから、ドラゴンスレイヤーというのは、ドラゴンを倒した者にあたえられる称号のことです。この称号をもらった戦士は、ものすごい名誉だそうです。

（山形県山形市／RPG大好っ子13才より）

▶ドラゴンスレイヤーというのは、剣とか槍とかは決まっていないはずなんだけど、もともとは「ほこやり」のことだったのだ。それが、先っぽが大きいために、しだいに変化して剣になったのだ。　（千葉県市川市／中尾忠伸）

▶答えは、剣、やり、人間、すべてをドラゴンスレイヤーと呼ぶそうです。まず人間。これはドラゴンを倒した勇者に王（司祭でもいい）があたえる称号で、べつだん言われや、エピソードもない。

これが武器となると話がややこしくなります。西洋の剣はなぐり殺すものです。ところが、堅いウロコにおおわれ、巨大な体ももつドラゴンにとって、人間の力でなぐったくらいでは、それがすばらしい魔剣であっても、猫にひっかかれたぐらいにしか感じず、まったくきかなかったのです。ですから、ドラゴン退治は魔法使いに頼っていたのです。ところがある日、魔法をはじき返すウロコを持ったゴールドドラゴン（ガンバスとかいう名だった）が現われると、やはり武器で殺さねばならないということになったのです。

しかし、ドラゴンのウロコより堅いものといったら、歯か角しかありませんでした。それでは小さ過ぎたので、剣はつくれずやりをつくったのです。そのやりのドラゴンスレイヤーは魔法の火できたえられ、みごとな切れ味でガルバスを倒しました。ところが、その25mの巨体には、1m50cmほどの角が2本もはえていたのです。そこで、その角から剣のドラゴンスレイヤーが2本つくられ、1本は国王に、1本はその勇者に渡され、ドラゴンは駆逐されていったのです。

（愛知県伊予郡／MDM・宮本）

※みんさん、ホントいろいろ調べたわけですね、ご苦労さん。どれがホントに正しいというわけでもないと思うけど、ともかく知識はたくさんあったほうが、ゲームするのも楽しいものね。また新しい情報があれば送って下さい。

まだまだあった、オリハルコンのうまい使い方、まとめて紹介。

空飛ぶ金属、オリハルコンのうまい使い方も1月号で募集したところ、たくさんのハガキがきました。3月号でもう発表したんですが、あまりにもたくさんきたので、もう少しここでまとめて紹介しましょ！

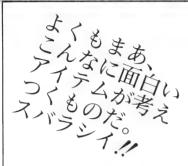
兵庫県加古郡／某山某吉

和歌山県海南市／魔呂助

東京都久留米市／HAN.S

大阪府泉大津市／山本陽介

CLUB

日夜、RPGに励んでいるRPG−FANよ!! もっともっと仲間を増やすためにも、またずうずうしく、自分の考えを自己主張するためにも、こんな新しいページができました。仲間の呼びかけ、同人誌の紹介、自分で考えた新しいアイテム、魔法、モンスターなど、またRPGをやっていて面白いことがあったら、そのエピソードなどもどんどん送ってくれ!

おりじなる・まじっく＆あいてむ。両方ともいいでしょ〜。

1．Balloon bomb

アイテムショップでふうせんを買う。それはふくらました本人そっくりになる。モンスターはそれを間違えて、集まってくる。すると、ふうせんは破裂して、モンスターたちはダメージをうける。

2．Guided soul

ある程度のレベルになると、主人公は肉体と魂を分離することができる。魂はあるタイムの間なら、壁の中でもどこでも飛びまわれる。しかし、タイムが過ぎると帰れなくなって、ゲームオーバーとなる。

（山梨県甲府市／西山和秀）

これから紹介するアイテムは、僕が作ったボード版のRPG「GOD& DEMONS WORLD」の中でつかっているものの一部です。

◎ライカンスロープの剣

この剣をもつとライカンスロープになってしまう。

◎ブラウンストーン

この石で剣をこすると、どんなに刃がボロボロでもなおってしまう（はっきり言って、ただのとぎ石です）

◎ハンド・オブ・ソード

この剣は敵から武器を奪ってしまう。

◎ハンド・オブ・スティック

この棒は敵とじゃんけんをして、勝つと敵を倒すが、負けると消滅してしまう。

◎ポーション・オブ・ドラゴン

これを飲むとドラゴンになってしまう。ドラゴンになっている間はパーティからはずれてしまう。薬の効きめは約24時間。

◎神秘の石

アルゴスの戦士ではない。「いし」から始まって、しりとりの要領でかけ声をかければ、そのものに変わってしまうが、"ん"が最後につく言葉にくると、それからはもう変わららくなってしまう。

（福岡県行橋市／RUN）

※よくもまあ〜、こんなに面白いケッタイなアイテムを考えつくもんだな。よっぽど暇なんだろ！ もっと暇をつくって、もっともっとおかしいアイテムを考えて送ってくれ。イラストもついているのがいいな。

こんなアライメントがあればいかがかな!?

社会主義派ＶＳ資本主義派。前者の特徴は、パーティに入れると見つけたアイテムを完璧なまでの公平さで分けてくれる。主に、宗教信仰者が多く、クレリックに多い。後者の特徴は、パーティに入れると、自分がリーダだと決めつけ、役に立たないやつや、何もしないやつには何も分けてくれない。しかし、商売上手なので、そのパーティはお金持ちになる。主にファイターに多く、怪物が出るといちばん最初にとびかかる この２人を同じパーティに入れると……思わず冷たい戦争が起こる！

送り先

〒160 東京都新宿区四谷1-8-14
四谷一丁目ビル6F
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」係

ADVENTURE

連載その22　　　　先江　進

東京ディズニーランドに隣接するホテルサンルートで行われている第1回日本AVGトーナメントは、いよいよ決勝戦に突入した。がんばって河野五郎を優勝させてくれたまえ。

日本AVGトーナメント

—後　編—

コンピューターの画面には、東京ディズニーランドのエントランス場面が描かれている。そうだ、予備戦で東京ディズニーランドで遊ばせたのが布石になっていたのだ。すぐにメッセージが表示され始めた。

あなたはいとこの三平を連れて、東京ディズニーランドにやってきた。今日一日を楽しく過ごしながら、あなたが遭遇する場面をうまく切りぬけて行くのが、このゲームの目的である。あるときは困っている人を助け、あるときは自分のトラブルを解決しなければならない。だいたい連れの三平が10才のくせにイタズラで、勝手な行動をするかもしれないので、気をつけたほうがいい。ワールドバザール、カリブの海賊、イッツアスモールワールド、スペースマウンテンの順でまわり、いちばん早くゲートを出た人が優勝者となる。なお、ひとつの場面で間違いを犯した場合には、その場面の初めの状態にもどるようになっている。

あなたは東京ディズニーランドの北のゲートの前にいる。

—ゲートヲ　トオル

チケットがないと通れません。

—ヒガシヘ　ユク

ＯＫ。チケット売り場の前にきた。

—○○○○○　○○←①

ＯＫ。何回でもアトラクションに使えるパスポートを入手した。

—ニシヘ　ユク

ＯＫ。ゲートの前にきた。

—ゲートヲ　トオル

ＯＫ。中にはいると、入園者を迎えるように、ミッキーやドナルドが子供達と握手したり、写真にポーズをとったりしている。

おやっ、三平がプルートのしっぽをひっぱっているぞ。

—○○○○○　○○○←②

ＯＫ。三平はいたずらをやめた。

—ミナミヘ　ユク

ＯＫ。ワールドバザールの中央にきた。ここからはどちらの方向へも行ける。

—ヒガシヘ　ユク

ＯＫ。マジックショップの前にきた。店の前にサイフが落ちている。

—サイフヲ　ヒロウ

ＯＫ。

—ヒガシヘ　ユク

ＯＫ。シトラスハウスという飲物の店の前にやってきた。三平がジュースを飲みたいといっている。

—ヒガシヘ　ユク

三平があなたの手を引っ張って、行かせようとしない。

—ミセニ　ハイル

ＯＫ。シトラスハウスの中に入った。

—ジュースヲ　カウ

ＯＫ。あなたは手に持っているサイフからお金を出して、ジュースを買った。とそのとき、後ろから肩をたたかれた。

「私は警備の者ですが、ちょっとこちらへきていただけますか。先ほどサイフを拾われたのを目撃したのですが、その中のお金をあなたが使ったのはまずかったですね」

ビビッ、と警告音が鳴り、

・・この場面の初めからやり直し・・

と表示された。

あなたはマジックショップの前にきた。店の前にサイフが落ちている。

—サイフヲ　ヒロウ

ＯＫ。

—○○○　○○○←③

ＯＫ。カウンターの前にきた。

—○○○○　○○○←④

ＯＫ。店の人はあなたにお礼をいった。

—ミセヲ　デル

ＯＫ。

●このあとやはり三平にジュースを買わされたけど、拾ったサイフを持っていないと、自分のお金を使うようにプログラムされていたんだ。

—ヒガシヘ　ユク

ＯＫ。カリブの海賊の入口にやってきた。

—ナカニ　ハイル

ただでは入れません。

—○○○○○○　○○○←⑤

ＯＫ。

—ナカニ　ハイル

ＯＫ。あなたはライド（乗り物）に

乗り、洞窟の中へと川を下ってゆく。そこには金銀財宝の上に白骨死体がのっていたりする。海賊が戦争をやっている中を進み、荒くれ男達が歌ったり踊ったりする中をライドは通りぬけていった。あなたはライドから降りて、つぎの目的地“イッツアスモールワールド”へと向かった。

あなたはイッツアスモールワールドの入口にいる。

—パスポートヲ　ミセル

ＯＫ。

—ナカヘ　ハイル

ＯＫ。列に並んでいると、近くにいた子供が持っていたミッキーマウス風船の糸を放してしまい、風船は天井まで上がってしまった。

—フウセンヲ　ツカム

手がとどきません。

—ジャンプスル

ＯＫ。あなたはジャンプして、いま空中にいます。

●ぎょっ、なんじゃこれは。ということは、空中でなにかをやれっということだな。

—フウセンヲ　ツカム

風船には手がとどきません。あなたは床に着地した。

—ジャンプスル

ＯＫ。あなたはジャンプして、いま空中にいます。

—○○○　○○○←⑥

ＯＫ。あなたはそれをつかみ、床に着地した。

—フウセンヲ　ワタス

ＯＫ。あなたは風船を子供に渡した。

ライドに乗ると、すぐにたくさんの人形のなかを進み始めた。フランスの人形もあれば、アラビアの人形もある。コザック姿はソビエトだ。みんな自分の国の言葉で同じ歌を歌っている。あっ、きもの姿は日本の人形だ。

あなたはすっかり童心にかえり、三平とつないだ手を振りながら外へ出た。最終目的地であるスペースマウンテンの前まで来ると、小さい子供が泣いている。迷子らしい。

—コドモニ　ハナシカケル

ＯＫ。あなたが話しかけると、子供は泣きやんだ。

「ママがここで待ってなさいっていって、あっちへ行ったままかえってこないんだ」と、東の方を指さした。

—テヲ　ツナグ

ＯＫ。子供と手をつないだ。

—ヒガシヘ　ユク

ビッビッ、と音がなり、またしても警告メッセージだ。

・・子供と母親を会わすことができればここをクリアできる。

この場面の始めからやり直し・・

スペースマウンテンの前に来ると、小さい子供が泣いている。迷子らしい。

どうしたら子供と母親がすぐに会えるだろうか。

あなたはスペースマウンテンの列に並び、どんどん建物の奥へ入っていった。あっ、三平が列の前の方へ入っていって、ずるこみをしちゃったぞ。

—サンペイヲ　オイカケル

列があるのでできません。

—レツヲ　オイコス

前の人が怒って入れてくれません。列が動いた。ライドの乗り場はすぐ目の前だ。すごい音をたてててライドが乗り場にすべりこんだ。乗っていた人たちが、興奮した顔つきで向こう側に降りて、こちら側からつぎの人たちが乗りこんでゆく。あっ、三平がこのライドにのりこんだぞ。しばらくするとつぎのライドがついて、あなたの乗る番となった。

目の前にライドが止まっている。

—ライドニ　ノル

ＯＫ。

—ベルトヲ　シメル

ＯＫ。

ガッタン、ガッタン、ライドは天に向かって登ってゆく。まわりはまさに宇宙だ。しだいに勢いがついて、ライドは暗いやみの中を走りだした。ギューン、ビュー、キャー。いやはやものすごいど迫力。ライドに体を振りまわされているうちに、ライドは止まった。あなたはライドから向こう側に降り、ふらついた足で出口へと向かった。

だがしかし、三平は出口で待ってはいなかった。その辺を探したけれど、すぐには見つからなかった。

なぜ見つからなかったのだろう。

ビッビッ。

・・この場面の始めからやり直し・・

目の前にライドがとまっている。

—ライドニ　ノル

ＯＫ。

ここで急に画面がいったんクリアされ、ふたたびメッセージが表示された。

現在あなたは決勝進出者43名のうち、いちばん先頭を進んでいます。２番手のプレーヤーはスペースマウンテンに入ったところです。

つぎのコマンドが最後のコマンドです。三平をつかまえるためにはどうしたらよいだろうか。

—○○○○　○○○←⑦

ＯＫ。あなたは三平を待って、無事につかまえることができた。そして三平の手を引いて、ゲートに向かった。

はてさて皆さん、河野五郎が優勝できたかって。それはですね、あなたが最後のコマンドに答えられたかどうかにかかっているんですよ。

問題1

なぜ母親は、ここで待ってなさい、といったのか。これは、すなわち母親はトイレに行きたかったからなのだ。ただ、ここでは少し便秘で時間がかかっているだけなのさ。だから、キミは何もしないで、ちょっと待っていればいいわけ。というわけで、これはちょっとしたジョーク。迷子センターに行けばいいと考えた人、ゴメンね。

問題2

答えは簡単。スペースマウンテンがあまりにも面白いので、すぐに三平はまた乗りにいったというわけ。

ブラインドコマンドの正解

1. チケットヲ　カウ
2. サンペイヲ　シカル（ナグルでもOK）
3. ミセニ　ハイル
4. サイフヲ　ワタス
5. パスポートヲ　ミセル
6. イトヲ　ツカム
7. 今月の問題

解決編　誌上体験アドベンチャー《3月号》
失われた記憶 ―後編―

ハロルドを尾行するブキャナン。トイレから出てくるハロルドに見つからず、うまく尾行するには!?　これがブラインドゴマンド⑨の宿題Aだったよね。ズバリ答えは

―デンワボックスニ　ハイル

でした。相手からは気付かれず、相手を見ることのできるところといったら、あの情況ではトイレの近くにあったデンワボックス以外にない。答えは応募者全員が正解。

宿題Bは、クライマックスのシーン。記憶をとりもどしたブキャナンは今、何をすべきか、といった問題だったよね。ブキャナンは麻薬組織の捜査員、そして強盗に投げつけられたコイン――とくれば誰でも分かるよね。そう、そのコインを握り、さっきのデンワボックスに走り、警察に電話して応援を呼ぶのだ。これも応募者全員が正解。ということで、ナント今回は全員が2問とも正解という奇跡が起きてしまいました。これは当然、このコーナーがはじまって以来のこと。驚きましたね。まあ、でも奇跡が2度続けて起きるとは思えませんが、とにかく今月の宿題もガンバッて答えを送って下さい。

さて、今回のプレゼント当選者は、神奈川県横浜市の坂間洋一くん、高知県幡多郡の武田周くん、千葉県千葉市の佐藤一夫くん、他2名でした。コンプティークのオリジナルTシャツをおくります。多数の応募どうもありがとう。これからもどんどん送って下さい。

宿題と応募方法

今回の宿題は1つ。応募者の中から正解者には、抽選で5名の人にコンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントするからね。なお、4月号の解決編は6月号で、今号の解決編は7月号で発表します。

ブラインドコマンド⑦を答えてくれ。三平の乗ったライドより、キミは1台遅れて乗っているわけだ。ということは、こちら側からライドに乗りこんで……と、さて次のアクションは!?

AVG WORLD
Concept & Script:KROUDO MATSUGAE
Visual Work:BLACK POINT
セント
聖エルザ
St.ELZA CRUSADERS
クルセイダーズ
ACT2
ファースト・コンタクト
First Contact
滝沢礼子はいったいどこへ消えたのか？　美保たちクルセイダーズの前に立ちはだかる敵とはいったい何者か？　謎が謎を呼ぶ『聖エルザ・クルセイダーズ』ACT2のスタート！

CAMERA EYE

事件の翌日、鐘楼は古城のように静まりかえっているが……

うららかな四月の空にむかって、いかめしい鐘楼がそびえたっている。

カメラはその下にある礼拝堂の重たげな大扉を正面からとらえたあと、ツタのからまる壁をなぞるようにゆっくりと見上げていき、鐘楼の中ほどにある窓のひとつをとらえると、こんどはそこにズーム・インする。

観音開きの窓がソッと用心深く開かれ、ひとりの少女が体をのり出すと、軽い身のこなしで窓わくの上にトンと跳びのった。

「落ちあう場所は、新宿駅、××線のホームのいちばん前。時間は30分後よ。いいわね？　オトシマエ」

少女の背後から、ささやきかける声。少女はちょっとふり返ってコクンとうなずくと、なんのためらいも見せずに身を躍らせる。

落ちる！――と思った瞬間、少女は窓の２メートルほど下を走っているせまい出っぱりに、スタッと着地する。そして体を壁にピタリとつけたまま、出っぱりの上を慎重に横に移動していき、端までくると、ヤッとひと声発して向かいのレンガ造りの建物の屋根にとび移る。

その少女をめがけて、さっきの窓からなにか黒いものが投げられる。少女はすばやく体勢をたて直すと、両手でパシッとそれ――通学カバンだ――を受けとめ、そのまま建物のむこうに姿を消す。

カメラは鐘楼の窓にもどる。メガネをかけた別の少女が、すらりとのびた長い髪を風になびかせながら、もうひとりの少女が去っていくのを見送ると、開いたときと同様にソッと窓を手前に引く。カメラは閉じる寸前の窓の間からするりと入りこむ。

長いラセン階段の途中だ。

メガネの少女は階段をゆっくりとおりていく。一階の大扉の前に立ち、カバンの中からカギのたくさんさがったキーホルダーをとりだす。と、何か気配を感じたらしく、その手がとまる。

外から足音が近づいてくる。少女は大扉に背中をつけて耳をそばだてる。

「エーッ、塔ってこんなに高いのオ」

「そーよ、だから言ったじゃない、あんなとこに人が登れるワケないって」

「あなたの見まちがいヨ、きっと」

「見たと思ったんだけどなあ……」

「でも、例の伝説の場所だし、気味悪いわ。ねえ、さっさと行こ、行こ！」

足音が３つ、また遠ざかっていく。

少女は大扉の内側にもたれたまま、フーッと大きなため息をつく。一階は暗く、むこうのステンドグラスを通して冷たい光が落ちているだけだから、胸が息あらくはずんでいるのはわかるが、逆光になったその表情は見わけられない。

少女はメガネをはずし、あおむいて長い髪を手でかきあげ、ホーッともういちどため息をつく。シルエットになっているが、形のいい鼻、長いまつげ、こころもち開いた小さな口が見える。

フェイド・アウト。

わかんない？」

チクリンは円卓の上にのってさかんに手と足をふりまわしている。

「剣道部ですかぁ？」

「ンなもの、この春まで乙女の園だった聖エルザにあるわきゃないでしょ！」

「ゴメンなさい。じゃ、えーと……フェンシング？　それとも野球？　カンフーかな？　お相撲の弓取り、黒田節、手ばた信号……」

あ……わたし何かいけないこと言ったかしら。チクリンの顔が、まっ赤を通りこしてドス黒くなってる……。

「あ、あ、あ、あんたねェッ！　はやくもあたしにウラミでも持っちゃってるわけっ！　いいわヨっ、あんたが入部したら、コテンコテンにシゴいてやるわっ！　先に行くからねっ!!」

チクリンは、プリプリ怒って『開かずの部屋』をとび出していった。

登場人物紹介

白雪和子(17)

通称・姫、高等部３年。聖エルザ随一の才媛。前学園長の孫娘。

乙島恵利(16)

通称・オトシマエ。高等部２年。スポーツ万能のスーパーギャル。

小栗まなみ(16)

通称・チクリン。高等部２年。別名"チクリ屋"。情報集めが得意。

織倉美保(15)

通称・ミホ。高等部１年。滝沢礼子失踪事件がきっかけで仲間に。

MIHO 1 残ったのは たよりない二人

姫とオトシマエが出ていって、チクリンとわたしだけが鐘楼の『開かずの部屋』にポツンととり残された。

「しゃーないネ、ミホちゃん。あたしたちふたりで滝沢さんの消えた部屋を推理しよっか?」

チクリンは大きなアクビをしながら、ハンディコピー機でレポートとサークル棟の見取図の写しをとってくれた。

わたしたちはさっき姫にこのレポートを提出したんだけど、謎はすぐには解けなかった。サークル棟の中の部屋は、昼休みや放課後になってどこも人があわただしく出入りしているのだから、滝沢礼子がどの部屋に連れこまれたにせよ、手がかりになるものくらいは残っているかもしれないが、彼女自身がいまだにその場所に閉じこめられている可能性はきわめてひくい。それならいっそのこと彼女の家を訪ねてみたほうがいいのじゃないか。彼女から、いや、犯人からでも何か連絡が入っているかもしれないし……。

そこで、規律のやかましい寮生活をしていない、姫とオトシマエのふたりが、東京郊外にある滝沢さんの家に行くことになったのだ。

わたしたちのレポートを何度も読み返したけど、何が重要で何が不必要なものなのか、何と何を関連づけて考えればいいのか、わたしにはさっぱりわからなかった。自分で書いたレポートなんか、ぜんぜん役に立ちそうに思えない。

「あのう、チクリンはなんのサークルに入っているんですか?」

言ってから、わたしは突然自分がいったい何を言いだしたのかと驚き、たちまち顔がポーッと熱くなった。

「な、なに。あたしのサークル?」

チクリンのほうも居眠りでもしていたらしく、あわてて顔をあげた。

「そ、そーか。ミホちゃん、まだサークル決めてないんだネ」

「ええ。今週中に登録しなきゃいけないって言われてて……」

わたしは言いながらますますほっぺが赤くなるのがわかった。こんな緊急のときだっていうのに、なんてことを考えてたんだろう。

「そうだ! ミホちゃん、これからサークル決めに行こうよっ!!」

「でも滝沢さんのこと……」

「レポートなんかニラミつけてたって、どーせ、ないチエは浮かびっこないよ。それよか、サークルをまわってみれば、どんな手がかりに出っくわさないともかぎんないワッ!」

とたんにチクリンは元気づき、椅子にとびあがって手をふりまわした。

「そうよっ! ——でも、どこにするかはあらかじめ決めといたほうがいいかもしンないわね。事件もサークル棟で起こってるし、へたなトコ入ったら、こんどはあなたがあぶなくなっちゃう。ミホちゃん、やりたいことある?」

「いいえ、べつに……」

「うーん、やっぱ、あたしたちの誰かといっしょにいるのがいちばん安全ね。オトシマエは空手部と新体操部の両方のキャプテンだけど、新体操はともかく、空手部は廃部寸前なのよ。姫はパソコン同好会の部長。姫はそれほどでもないけど、アソコ、みんな性格暗いのよね。ロールパン・ゲームなんて名前はオイシそーなのに……」

「ロール・プレイング・ゲームでしょ、それは?」

「そ、それよ、ロレペンとかなんとか。でも、姫はなんといっても前学園長の孫なんだから、敵には当然マークされてるにちがいないし……となると、残るはあたしンとこだけネ♡」

「どこなんですかぁ?」

「アラ、さっきからやってンだけど、

MIHO 2 女子校じゃないって知ってました？

姫たちは、『開かずの部屋』は学園のどこよりも安全な場所だと言うけど、ひとりでとり残されると、やっぱりブ・キ・ミ。チクリンが出ていくと、わたしは早々にカバンをつかんで教室棟のほうにおりていった。

生徒玄関前は、もうすぐ下校の刻限だというのに、そこだけは市場のようににぎわっていた。玄関から校門まで、持ちだされた机がズラリと並べられ、そのどれもが派手な立て看板やポスターでかざりたててある。

わたしは、入学以来ずっと教室と学園の敷地内にある寮の間を往復してただけなので、実際に見るのははじめてだったけど、毎日放課後になると、ここで新入部員の激しい獲得合戦がくりひろげられていたのだ。

ブラスバンドは演奏で景気をあおってるし、「めざせ、正式クラブ化！」とのぼりをかかげたマンガ研究会は似顔絵描きのサービスをやり、場所とりに遅れたいくつかのクラブは並木のうしろから黄色い声をはりあげて呼びこみをやっている。別々のクラブから両手を引っぱられて泣きだしそうな中等部の新入生、活動内容とはなんの関係もなく目だつことだけをねらったコスプレ等々、世間でもてはやされている、伝統と格式を誇る聖(セント)エルザ学園のイメージとは、まったくかけはなれた光景が展開されている。

思わず笑ってしまったのは、標本の飾りにつかうはずのガラスをわたしにこわされてしまった生物部。『標本エイド』と称して、チャッカリそれを部員勧誘に利用しているのだった。

でも、ほかのどんなことにもまして目をひくのは、どのクラブでも、勧誘している側は女生徒ばかりなのに、勧誘されている側にはたくさんの男子生徒が混じっていることだ。

名門女子校として名高い聖(セント)エルザ学園の一大変革――それがこの春から実施された男女共学化だった。

姫たちに言わせれば、この男子生徒の受け入れこそが、『敵』の陰謀の第一歩ということになるらしい。たしかに、数のうえでは男子はまだまだ少ないけれど、この中に『敵』の手先が何人かでも入りこんでいるとしたら、その恐怖ははかり知れない。

もうひとつ。こんな派手な部員獲得競争は、かつてなかったことだと姫は言った。男子生徒が学園に入ってきたことで浮かれているのではけっしてない。それどころか、よく見れば、ムリな作り笑いや、なかばヤケぎみな呼びこみ、目を血ばしらせた強引な勧誘と、奇妙なところが目につく。これは、今年から「10人以下のクラブは即刻廃部。認可された以外の集団活動はいかなるものも禁止する」という規則を、学園側が出してきたからだという。

「『敵』が表だって行動を開始したとき、私たちみたいな反対勢力の輪が広がらないようにするための予防策なのはもちろんだけど、これはもっと深い心理的効果をねらった、卑劣な作戦なのよ」

姫はそう言った。この狂気じみた騒ぎを見ていると、チョッピリだけどわかるような気もする。いがみ合い、勢力あらそい、上下関係、共謀、そんないまわしいものが、生徒内部から芽ぶきはじめているみたい……。

あれっ、あそこで踊ってるのは、チクリンじゃない？

まっ赤なミニスカートにおそろいのエンブレムのついたセーターを着て、両手に色とりどりのポンポンをもった一団。そのまん中にいるのは、やっぱりチクリンだ。

（そっかぁ、チクリンのクラブっていうのは、チアリーダー同好会のことだったのネ！）

わたしはプッとふきだしてしまった。チクリンひとりだけ極端に背が低く、おまけに動作がだいぶほかとちがってる。そのうちに、チクリンの動きに影響されて、全体がだんだん合わなくなり、チクリンはとうとう列から引きずり出されてしまった。必死に列にもどろうとするチクリンと、それをおさえつけようとする上級生とがとっくみあいをはじめた。

どこか殺気だっていたこの場が、にわかに明るい笑い声にみちた。

騒ぎがおさまるまで、あそこにはとても近づけそうにない。でも、チアリーダーっていいナ。わたしも、あんなカワイイ衣装を着てみたい♡

「あっ、そのカレンなしぐさ、いいヨ！　はにかんだような微笑(ほほえみ)もグー！　そのまま、そのまま、いくよっ」

パシャッ。カメラのシャッター音が、わたしのすぐ目の前でした。

わたしったら、思わずポンポンをもつしぐさなんかしてたんだ！

「どうしちゃったんだい？　もっと撮らせてくれヨ。あ、恥ずかしいんだね。ゴメン、ゴメン。じゃ、人のいないとこへ行こうか」

女の子みたいな長髪をしてるのに、カメラをおろしたむこうに現れたのは、ナント、男の顔！　それに、立ちあがった姿はオトシマエだって十分つりあいそうな長身！　その男はわたしの返事も聞かずに、肩を抱いてどんどん連れていこうとする。

「か、からかわないでくださいっ」

「あ、せつなげな表情もなんともいえないなぁ。フォトジェニック！」

そう言うと、わたしの体を軽々ともちあげ、パッと手をはなした。

「キャッ」

地面に落ちるっ、と思ったのに、足の下には大きな庭石があった。いつのまにか、中庭の池のあたりまで連れてこられちゃってる。

男はサッとカメラをかまえた。

「や、やめてください……」

でも、フ・シ・ギ。そうやってカメラを向けられちゃうと、シャッターの切られる音がするまで動けない。

それを見すかしているように、カメラをかまえたまま、男はわたしに接近してくる。そして、いきなりわたしのえり元に手をのばすと、胸のリボンをスルッと抜きとってしまった。

「胸のボタン、ひとつ、いや、ふたつはずしてみようよ」

わたしは恐ろしさに声も出ない。それに見上げるような長身の男に立ちふさがられ、うしろのよどんだ池以外に逃げ場もない。

「オッパイ撮ろうってんじゃないヨ。ふくらみかけたオッパイのつくる、あるかなきかの微妙な胸の谷間のかげり。そこんとこを、チョコっと見せてもらえればいいんだってば……」

わたしの体は男の腕にガッシリとかかえられてしまった。男の指が胸のボタンをまさぐっている。わたしは反射的に目と口をしっかり閉じ、顔をせいいっぱい横にそらした。

「あー、バージンの香りがする。たまらないなあ……アレっ。きみは変わったペンダントをしているんだね」

ハッ！

わたしは見た――欲望なんかじゃなく、男の冷ややかな瞳の奥で、ギラッと光ったものを。

「イタイッ！イタイッ、タイッ、タイッ！」

男が急に悲鳴をあげてのけぞった。見ると、チクリンが恐ろしい形相で男のふくらはぎにかみついているっ！

男の腕がゆるんだスキに、わたしは必死で逃げだした。男はチクリンを引きずりながら追いかけてくる。その奇妙なとり合わせの一団を見て、玄関前の群集がドッとわたしたちのあとを追いはじめた。

わたしはついに校門のわきの無人のテーブルの前に追いつめられてしまった。群集は何がなんだかわからないまま、周囲に押されてせまってくる。でも、彼らのおしよせる先にいるのは、たったひとり、このわたし！

フッとうしろをふり返ると、そこには白い紙にスミでこうなぐり書きしてあった――

いじめられてるヤツ歓迎、
アタイが守ってやる！
空手部・乙島恵利

わたしは無我むちゅうで叫んでいた。

「わたし、空手部に入部しますっ!!」

OTOSHI MAE 山中の夜道を行くオトシマエとヒメ。その目的地は……

新宿から私鉄の電車で40分、そこからさらにバスに乗りついで20分。やっと滝沢の家があるっていう町に着いた。
「これでも東京なンかよお。すんげー山ン中だぜ、こりゃ。滝沢のやつ、毎日こっから通ってたのか。ご苦労なこったぜ、ったく」
新宿で姫と落ちあったときには、まだうららかな午後の陽ざしがホームにふりそそいでいたのに、今はもう夕陽の残照が頭の上の雲をまっ赤にそめているだけで、あたりの山や丘陵は黒々とした姿でうずくまっている。
「だいたいの位置の見当はついたわ。行きましょ、オトシマエ」
バス停のわきに立っている番地の表示板を確認していた姫が、アタイに声をかけて歩きだした。
「ちょ、ちょっと待てよ、姫。あっちの新興住宅地じゃないのか？　そっちに行ったら山の中じゃねえか！」
「だって、表示がそうなってるんですもの。この先の枝道を入って2キロほど行ったところよ、滝沢さんの家は」
「2キロぉ！」
まあ、ここまで来たんだからしょうがねえ。トコトンつきあったるサ。こちとら、だてに鍛えてンじゃねえからな。
山道を20分ほど歩いた。それにしても、姫はきゃしゃなくせになかなか達者な脚をしている。チクリンだったら、とっくにネをあげてるとこだ。
「姫よぉ、滝沢のことを家族にはどう切りだすつもりだい？」
「どうって？」
「つまり、アタイたちの正体を明かして、みんな説明しちまうかってこと」
「とりあえず、クラブの先輩としてお見舞いにきたとかいうことにするわ。あとは先方の反応を見てからね」
「なるほど……」
「ところで、クラブっていえば、あなたの空手部は心配でしょ？」
「ああ、例の新規則ってやつな。男が入学してきたといっても、どうせ腰抜けぞろいだ。10人はムリだよ。ま、空手は道楽みたいなもんだから、廃部はかまわんけど、隠してある例の道具をどうするか、だナ」
「それもあるわね。でも、私は、あなたと空手部には、もっと大事な役割をやってもらいたいと思ってるの」
「役割？　なんだそりゃ」
「"敵"が何をねらっているのか、私にもまだつかみきれていないわ。でも、この新学期が始まって一週間ほどにしかならないけど、学園中にただよっている異様なムードが気になるの」
「アタイも、それは感じてた……」
「私たちは、不思議な運命の糸でむすび合わされているけど、たかが十代の女四、五人の集まりにすぎない……」
「おじけづいたのか？」
「そうじゃないの。そうじゃなくって、これから起こることは、お祖父さまが心配なさっていたことなんかより、はるかに想像を絶した……」
「学園、全面戦争とか……」
「かもしれない。いずれにしても、いつか必要になると思うの、私たちが全面的に信頼できる……」
「武装戦闘集団――だな。そいつぁ、おもしれえ！　じゃ、空手部を……」
「シッ。どうやら着いたみたい」
日はとっぷりと暮れている。せまい切り通しをぬけると、下は目もくらむような切りたった崖。数十メートル先に立っている小さな街灯が、やっと車一台が通れそうな砂利道のありかを教えてくれている。
「ほら、あそこに石段が……」
たしかにずっと上に屋敷森らしい木立ちが見える。アタイはつねに携帯しているハンディライトをつけ、先に立って石段を登りはじめた。
「なんだ、この家、

MIHO 3 ここまでは追ってこれないワ、聖エルザの聖域——花の女子寮♡

窓の下の庭園の照明が消えた。

——もう9時か……

ここは聖エルザ学園の敷地内にある付属寮、通称『エルザ・ハイツ』と呼ばれている四階建ての古い洋館。

男子生徒の入学は許可されたけど、ここだけはまだ女生徒専用。もちろん、男性は入館さえ禁じられている。姫は、寮の中でもけっして気をゆるめちゃいけないって言ってたけど、昼間あんなことがあったあとでは、ゆっくり安らげそうなとこは、ここくらいしかないって思えてくる。

（でも、安らいでなんかいられないんだわ。今ごろ滝沢さんは……）

教科書の下に忍ばせてあったレポートのコピーを引っぱりだした。同室のユリさんはお風呂に行ってる。今のうちに謎を解かなきゃ……。

しばらくして、わたしはまたボーッとしてしまっている自分に気づいた。どうしても昼間の出来事のほうに頭がいってしまうのだ。

それにしても、オトシマエ、いえ、『乙島恵利』の名前は、なんて強力だったんだろう。わたしは、とっさに口に出しただけなんだけど、「わたし、空手部に入部します!!」って叫んだとたん、パニック状態でわたしに襲いかかってきていた群集の足が、ピタリと止まってしまった。

「空手部——乙島さんの……」

「乙島、乙島恵利……」

「ゲッ、乙島って、例の……」

「中学生ンときに、もう女子空手日本一になってた、あの乙島恵利かあ！」

女子も男子も、わたしが急に怪物にでも変身してしまったみたいに後ずさり、ワッとクモの子を散らすように逃げていった。

ただ、気がかりなのは、あの長身のカメラ・ボーイ。軽ハクでいやらしそうなふりをしてたけど、ペンダントを見つけたときの目は、ゾッとするほど真剣だった。もしかして、あれが目的でわたしに近づいてきたんじゃ……。

そうよ、わたしはどこにでもいるフツーの女子高生。姫みたいにきれいでも、チクリンみたいにカワイらしくもない。どこといって取りえのない女の子なんだから、「フォトジェニック」なんてもてはやされるわけないわ。

わたしは、窓ガラスに映った自分の顔をじっと見つめていた。

（最初、チョッピリだけど『そーかなー』なんて思ったりしたけど……）

と、そのとき、突然わたしの顔がかき消えた。

「ゴメーン。ドライヤー使おうとしたら、コードまちがえちゃった」

いつのまにか、同室のユリさんがお風呂からもどってきてたんだ。わたしの目の前の窓ガラスには、ベッドのむこうのバスタオルを体に巻いたユリさんの姿が映り、影になったわたしの顔は見えない。

ユリさんがコードをさしかえた。すると、わたしの机のスタンドがともり、ふたたびわたしの顔が映った。

電撃のようなショックが、頭の中をつらぬいた。

「な、謎が解けたッ！」

明かりもつけてねえぜ」

長い石段の頂上に達して、アタイはライトを正面に向けた。

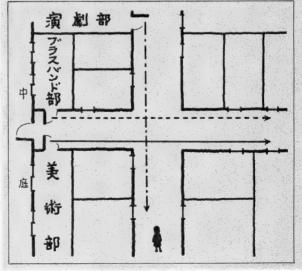
「あっ！」

アタイと姫は、同時に声をあげた。ライトの中に浮かびあがったもの…

「こ、これは——！」

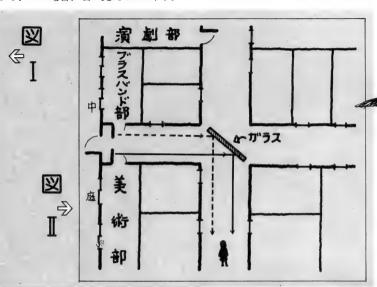
MIHO 4 「チクリン、謎が解けたの！」「エーッ、うっそオ!!」

「な、なによォ、いったい」
　ポカンとしているユリさんをしりめに、わたしは部屋をとびだした。チクリンの部屋は、たしか４階のつきあたりのはずだ。まっすぐ階段ホールに向かう。アーチ型の高い天井に、わたしの走る足音が反響するけど、そんなこと気にならないくらい、わたしは興奮していた。
「まなみ先輩なら、『よい子のオヤスミ８時半』とか言って、もうとっくに眠ってらっしゃるわ。おかげでやっとお勉強にとりかかれたのよ。あの人が静かなのは、この時間だけなのに……」
　チクリンと同室の女の子が口をとがらせた。でも、そんなことにかまっていられない。わたしはムリヤリ部屋に入りこんだ。
　チクリンはスヌーピーの毛布にくるまって無邪気な顔で眠っている。最初はムズがったが、わたしだと知ると、パッとはね起きた。
「ミホち…ムグムグ」
　知りあいだってことが同室のコにわかったらまずい。わたしはあわててチクリンの口をふさいだ。

「あ、あの、昼間たすけていただいたお礼を言おうと思って……」
　わたしはそう言いながら、ソッとサークル棟の見取図をとり出して、部室のひとつを指さした。それこそ、わたしがやっとのことで推理した、滝沢礼子の消えた部屋なのだ。
　チクリンとわたしは、人目をさけて非常階段のベランダに出た。
「どーしてこの部屋になンの？　だって、ミホちゃんのレポートには、『ドアは進行方向の右手前に見えた』ってあンじゃない。それだったら、華道部か茶道部、まさかとは思うけどオトシマエの新体操部、当然そのあたりのはずじゃないの」
「でも、わたしには、ドアからもれていた光は、やっぱり自然光だと思えるんです」
「自然光ねェ……だったら、書道部はどう？　オトシマエのレポートにあった『ガラス＝鏡』って説をとれば、ここになるわよ。あの部屋にも小さい窓くらいあったと思うし」
「それだと、わたしの姿も映ってるはずでしょ。シルエットになってたとしても、走ってる自分と同じ動作の人影がこっちに向かってくれば、気づかないのはおかしいと思うんです」

「なーるほどね。じゃ、自然光、それもかなり明るいのが入るトコは……」
「わたしがサークル棟と体育館の間に入っていったとき、自分の影が前方、つまり、体育用具室の壁にむかってのびてたんです。ということは、日光をまともに受けていた部屋は、演劇部、ブラスバンド部、美術部の３つだけです」
「フムフム」
　わたしはチクリンが見えやすいように非常口のランプに見取図をかざし、エンピツで３本の線を書きこんだ。(図Ⅰ参照)
「各部屋のドアが開いたとして、光の進む道すじです。オトシマエのレポートにあるように、ガラスのむこうが明るければ、ガラスがどんな向きになっていても光はそのまま通りますから、演劇部から出る光は、絶対に右前方に見えることはありませんよね」
「でも、鏡になってたとしたら、右前方になるのはブラスバンド部じゃない？」
「いいですか、そちらが見えるのは、ガラスがこの向きにある場合です」
　わたしはガラスの角度と光の進み方を書き入れた。(図Ⅱ参照)
「あっ、そーか。鏡は左右を逆に映すから、この場合、右に見えるのは、美術部の部室のドアってわけネ。ミホちゃんって、アッタマイー！」
　チクリンはわたしの肩をパチンとたたいた。
「そんなァ、偶然ですよ。――でも、どうします？　滝沢さんを救いだすなら一刻も早いほうが……。わたし、姫たちに電話してきますっ！」
「待った！　ダメよ。電話は舎監室でしょ。今月の当番の舎監は、姫の作った教師の要注意人物のリストにのってる、ミス・ランドルフよ。聞かれたらヤバイわ」
「学園の外に出られないかしら？」
「姫ならカギをもってるだろうし、オトシマエなら塀を乗りこえるくらいへっちゃらかもしんないけど、あたしたちにはチョイ無理ね」
「やっぱり、明日まで待つんですか？」
「イーヤ、ンなまだるっこしいことできるモンですかっ！　美術室には、今夜忍びこむのよっ！」
「姫たちへの連絡はどうやって……」
「あたしとあなたでヤンの」
「ま……まさかぁ！」
「えーい、うろたえるんじゃないっ！　おとなしく、あたしの言う通りにすりゃいいの!!」

クルセイダーズ プロフィール①

織倉美保(ミホ)
誕生日：９月14日(乙女座)
血液型：Ｏ型
サイズ：身長156cm、体重43kg
B―？、W―？、H―？
趣　味：音楽鑑賞(ブラームスが♡)
生いたち：父の仕事の関係で中学時代はヨーロッパ。そこで父母は事故死。帰国後、母の母校聖エルザに入学。

MIHO 5 真夜中の学園って、ブ・キ・ミ。あん、まって、チクリーンっ！

　チクリンと約束した夜中の２時に、わたしは待ちあわせ場所の非常階段の下に行った。なのに、チクリンは15分も遅れてやって来た。
「フガフガ……おはよう、ミホちゃん。例のこと、調べてきたァ？」
　チクリンが大アクビをしながら言った。
「ええ。で、眠れたんですか？」
「モチ♡　なんたって、あたしは聞きこみの天才だかンね。10分で調べ終わって寝たわよ。睡眠不足は美容の大敵。アレ、ふるえてんの？」
　わたしは正直にうなずいた。用心のためにと言って渡されたクロロホルムを、同室のユリさんにかがせようとしたときから、ふるえがどうしても止まらなくなった。わたしは、そんなことをしている自分が恐ろしく思えてきたのだ。それに、これからやることは、もう恐ろしさの限界をこえている。
「チクリンは、こわくないんですか？」
「目の前に『敵』が現れれば、まあ」
「勇気があるんですね」
　チクリンは、いきなりヒシッとあたしの手をにぎりしめた。
「な、なんてウレシイ、いえ、適切な表現をしてくれんのっ。オトシマエなんか『おまえのは、クソ度胸とか無神経ってほうが正しい』なんて、花も恥じらう乙女をブジョクすんのヨッ！」
　わたしは、昼間のチアリーダー同好会のダンスを思い出して、プッとふきだしそうになった。でも、このおかげでふるえは止まってしまった。
　校舎と校舎の間はほとんどまっ暗なのに、チクリンは足音もたてずにドンドン進んでいく。クソ度胸でも、無神経でも、今のわたしにはずいぶんたのもしい存在に思えてくる。
「さあ、着いたよ。ここが入口」
　チクリンの指さすほうに目をこらしたけど、それらしいものは見えない。
「美術のレオポルド教授の教官室へ行くんでしょ？　ここは管理棟じゃないし、方向だって……」
「へへへ。それがシロートのあさはかさってモンよ」
　言いながら、土台の近くのレンガのひとつを強くおした。すると、どこかでズズッと重いものが動く音がした。
「ミホちゃん、こっち」
　チクリンについていくと、ななめむかいの管理棟の植えこみのかげに、ポッカリ穴があいている。
「これだと、知らない人間がたまたまあっちのレンガを動かしても、この穴は見つからないってわけ。どう、うまくできてるでしょ？」
「でも　なんでこんな仕掛けが……」
「ミホちゃんって、『エルザの七不思議』を知らないの？　あれは、なんかの拍子に、こういう仕掛けで起こったことなのよ、みんな」
「そういう伝説があるって聞いたことはあるけど」
「たとえば、『鐘楼の生首』なんてゆーのは、あの『開かずの部屋』の小窓から首を出してた女の人を目撃した伝説だし、『開かずの部屋』そのものも、学園内のどこかにあると言い伝えられてるけど、あたしたち以外はその実在を知らないわ。姫だってそのすべてを知ってるワケじゃないし、なかにはもう動かなくなった仕掛けや、埋められちゃったものもあるらしいけどね」
　チクリンは、背中にしょっている重たそうな袋から懐中電灯をとりだして穴の中におりていった。中は長いほら穴になっている。一定の間隔をおいてハシゴがあるのは、各部屋につながっているのだろう。チクリンが登りはじめたハシゴは、なんと上の階まで通じていた。そして、どこをどう通ってきたのか、いつのまにかレオポルド教授の教官室の中に出ていた。造りつけの本棚になっている扉が、またゆっくりと閉じていく。
「ハハア、ここにカギが入ってるんだな……」
　チクリンが机の前にしゃがんで、金庫についてるようなダイヤル式の錠を懐中電灯で照らした。
　そうなのだ。わたしたちがまっすぐサークル棟の美術部へ行かず、まずレオポルド教授の部屋に来たのは、部室のカギを手に入れるため――。
　ほかの部室は、合い番号さえ知ってればだれでもあけられるようなカ

ギがついているところも多いことでわかるように、生徒がカギをもって自主的に管理しているのがふつうだ。でも、美術だけは特別な事情があった。というのは、美術部のふだんの活動は美術教室で行われ、用具もおのおのが個人ロッカーに保管しているから、部室をほとんど利用しない。そこはおもに作品の倉庫として、ごくたまにしか開けられない。だから、顧問のレオポルド教授のところにカギが置いてあるのだという。

滝沢礼子の消えた部屋が美術部室だとわかったとき、チクリンが今夜すぐに行動に移ろうと言いはった理由は、その部屋が「ごくたまにしか開けられない」という点にあった。滝沢礼子がまだそこに閉じこめられている可能性がグンと高いからだ。

「ミホちゃん、レポート見せて」

わたしはポケットからレポートをとり出した。それは、チクリンがさっきわたしに、「調べてきた？」とたずねたものだ。ひとつきりの美術部の部室のカギについて、11時の消灯時間前に、寮のあちこちを走りまわって集めた情報が書きつけてある。

レオポルド教授の教官室にあることや、机のいちばん上の特別な錠のついたひき出しの中だということはすぐにわかった。問題はその錠の開け方だった。チクリンのレポートにも、決定的なことは書かれてないようだ。

「こまったナァ。これも謎解きよォ。しゃーない、そのソファにでも腰かけて、ゆっくり協議しようよ」

チクリンはそう言うと、厚いカバーのかかったソファの上にピョンとジャンプして腰かけた。そのとたん——

「ギャッ！」

猫をふんづけたような悲鳴があがり、チクリンの体が宙を舞って頭から床に落ちた。

「チクリンっ！」

わたしはあわてて駆けよろうとした。

と、ソファのカバーがゆっくりと持ちあがり、中からひとりの人間が顔を出した。

「レオポルド教授！」

「やあ、これはこれは、ドロボウサンは、こんなにカワイイお嬢サンだったんですネエー！」

教授は眠っていたらしく、赤くはれぼったくなっている目をさかんにこすりながら言った。チクリンは打ちどころが悪かったのか、気絶してしまったみたいだ。教授はカバーをはねあげ、部屋の灯かりをつけると、ツカツカとわたしに迫ってきた。

「昨日机のひき出しがかきまわされていたようだったのでね、こうして見張っていたというわけだよ。キミ、見ない顔だけど、高等部の新入生？」

教授はわたしの顔を彫刻かなにかのように乱暴にあおむけたり、横むきにしたりして、ジロジロながめた。

「答えたくないなら、それもいいだろう。そのかわり、モデルになってもらうよ。今、ここで」

「モデル？」

「そう、ヌードと顔だけとでは、どちらがお好みかな？」

ものなれた手つきでスケッチブックを開きながら言った。

「ヌードになってくれるなら、私の秘蔵のコレクションの中に入れて、だれの目にもふれさせずに墓の中までもっていくよ。顔だけの場合は……うーん、そうだな、『プロフェッソール・レオの部屋に忍びこんだ、かわいい泥棒』とでも題をつけて、生徒用の掲示板にはり出すことにしようか」

ゆっくりとソファに腰をおろし、組んだ足の上にスケッチブックを広げて教授はいやらしい笑みを浮かべた。

「さあ、どうする？　冗談で言ってると思ったら、甘いぞ。この数年間に、私に弱みをにぎられて、秘蔵のコレクションにういういしい裸体を残していった女生徒は、10人はくだらないんだ。観念して服を脱ぎたまえ！」

教授の口調がガラリと変わった。

どっ、どうしよう！

わたしは思わず両手で顔をおおってしゃがみこんだ。

コツンコツン……レオポルド教授の足音が近づく。わたしのすぐわきでピタリと止まる。それといっしょに時間も止まってしまったみたい。教授はどんな恐ろしい目でわたしを見おろしているんだろう。

ギッ——何の音？　窓が開いたの？

椅子がきしんだの？ドア……いえ、それは方向がちがう……ああ、わたしったら、こんなときに何考えてるのかしら！

「だっ、だれだ」

ひきつったような教授の声。

「あんた、ちょっとやりすぎじゃないか？」

そ、その声は——！

Crusaders Report

ハ〜イ、チクリンでーす♡　えっ、あたしは気絶しているハズだって？　ま、まあ、コマカイことは気にしないで……。それにしても、最後のシーンはコワイなー。ミホちゃん、だいじょうぶかしら？　山の中へ出張中のふたりも気になるけど、それは来月号のお楽しみ。怪物・オトシマエのハチャメチャ大活躍が見られるかも…… !?

さて、推理のお時間よ。美術部の部室のカギを求めて、勇敢に教授の部屋にのりこんだあたしとミホちゃんの前に立ちはだかった、スケベ教授……ちがった、奇妙なひき出しの謎。つまり、今回の問題は、

ダイヤルを何番に、どういう順番で合わせれば開くのか、だ。

コラ、コラ、だ〜れ、教授をとっちめて聞きだせばいいなんて言ってんのは。そんなズルは、ナシよっ!!

小栗まなみ

うぐっ、滝沢さんの閉じこめられてる部屋がやっと見つかったのに、また難題が……。

美術部の部室のカギをもってんのは、スケベなんで有名なレオポルド教授。彼の教官室の机、いちばん上のひき出しの中にいつも入ってるんですって。

でも、「レオちゃんと呼んで♥」なんてかるーいノリをしてるうえに、「だまし絵」と少女の裸体画が大好きという変人(態？)だから、ひき出しについている手製の錠にも、イジワルなトリックを使ってるらしいの。

まず、下の図を見ればわかるように、ナント、数字を合わせる▼印が下についてる（数字もサカサになるし、見にくくってたまんないわヨッ！）。それに、美術の教師が書いたとは思えない、美的センスのまるっきしないぶかっこうな数字。

ついでだけど、開けるときにはかならず「レオ、レオ、パンジャの子……」って『ジャングル大帝』のテーマソングを口ずさむんですって！　ったく、ミョーなガイジンよねっ！

織倉美保

美術部のカギを保管してるのは、美術教師のレオポルド教授とのことです。

教授はカギを机のひき出しにしまっていて、借りに行くと、金庫についているようなダイヤルの数字を合わせてひき出しを開けるんだそうです。それも、なにか鼻歌をうたいながら……。

具体的な数字はわからないんですが、まず、ある数に合わせて、それから右に約３分の１回転、つぎに約３分の２回転左にまわすのだそうです。ですから、合計３つの数字に合わせればいいはずです。

教授はご自分の名前をたいそう気に入っているらしく、持ちものにはかならずＬＥＯＰＯＲＤとかＬＥＯと書いてあって、ある美術部の人は、「きっとあのダイヤルにも、自分の名前がどっかに入れてあるんじゃない」と言ってました。それから、女生徒には手がはやいから、あんまり近づかないほうがいいと……。

グレアムの愛した事件 第七話

解答編

最終回も、あたしたちにオマカセ！

「おい、コラ、時間だぞ。さっさと起きろ、チクリン！」
　ふぐっ、ふが、ふげほげ……
　うっさいなあ、もー。ひとが黄金の眠りにひたりきってるってのにぃ。変声期どころか、変性期までいっちゃったんじゃないかと疑いたくなるよーな、男まさりのぶっとい声で怒鳴ンないでよォ。
　その瞬間、朝の七時を告げる『エルザの鐘』が、頭のま上で盛大に鳴りはじめた。両方の耳を同時になぐりつけられるような、もーれつなショック！
　あたしは、ズッコケた床の上から必死に手をのばして長椅子の上をまさぐった。——も、毛布がないっ！
　オトシマエにカツを入れられてやっと生きかえったあたしは、プンプンしながら姫が差し入れてくれた朝食のサンドイッチを口いっぱいほおばった。
「ごめんなさい、チクリン。とっさのことでどうしようもなかったのよ」
　姫があやまった。
「まあ、姫の手作りのサンドは、(ガツガツ) 舌がとろけそうなくらいうまいから、(ハグハグ) 許したるけどね (モグモグ)。オトシマエは……」
「アタイはちゃんと起こしただろ！」
「ところで、宿題にしてあった『ミステリー倶楽部』の解答はできてる？」
　姫があたしにたずねた。
「よっく聞いてくれくれたわ。モチ、完ペキよ♡　自分でもホレボレするくらい」
「ホー。聞いてやろうじゃねえか」
「エヘン。えーとぉ、まず本物とニセ物をすり替えた犯人だけど、これがなんと、美しき人妻、悲劇のヒロイン、クリフォード伯爵夫人だったのよっ！」
「へぇー、伯爵夫人ねえ。で、どーして彼女が悲劇のヒロインなんだよ？」
「夫人はねぇ、ヨークシャーの名家、つまりヨーク家系の貴族の家から伯爵にとついできたのよ。つまり、ヨーク家のうらみを一身に背負わされて、ムリヤリ14も年上のオッサンの花嫁にされたわけよ。奪われた絵を取りもどすという重大な使命を帯びてね。でも、絵はイタリア人の古美術商に売りとばされようとしている。さあ、こまったわ。そこにちょうどグレアムとフォガティ地方検事が訪れたってわけ。美術に理解のある地方検事に、夫人は涙ながらにうったえたのよ。『絵を取り返したいんですの』って。うまいことにシブチンの伯爵が夫人に展示室のカギをあずけていってる。夜中に展示室に忍びこんだ夫人は、絵をニセ物と取りかえ、本物を地方検事の包みに入れた。あらかじめ打ち合わせてあったからそれを承知している地方検事は、執事にバレないように自分で持ち出して家へ送った。ところが、執事のクックが包みをまちがえたために、本物はグレアムの家に行っちゃった……。ああ、なんたる運命のイタズラ！　あわれ、伯爵夫人よ。泣けてきちゃう……」
　盛りあげついでにあたしはハンカチをかんで泣きまねまでして見せたんだけど、姫とオトシマエは鳩が豆鉄砲をくらったような顔してる。
「ズバリ正解で感心した？ それとも、どっか少しちがってんの？」
「バーカ、おまえ何考えてんだ。バラ戦争っていつのことか知ってんのか？15世紀、つまり、500年も前のこったぜ。それに出身がヨークシャーだってヨーク家に関係あるってことにはならねーだろ。だいいち盗まれた絵はE市の美術館から伯爵が買ったもので、バラ戦争の戦利品はタイムの部屋の入口んとこの絵じゃねえか。『犯人はひとり』ってヒントも見落としてやがる。話になんねーぜ。なあ、姫。あれ、ポケっとしちまって、どうしたんだ？」

「あ……うん。あんまり壮大なお話なんで……。でも、すごいわね」
「そりゃまあな。よくもあれだけデタラメをでっちあげたもんだ」
「エーエ。どーせ、あたしはオトメちっくから成長してませんよーだ！」
「いいえ、まちがってるとは言ってないわ。思いこみと装飾を取りのぞけばほぼ正解にしてもいいくらいよ」
「だって犯人はひとりなんだぜ。チクリンの説だとフォガティも共犯だぜ」
「彼の家に本物が届いたわけじゃないんだからシラを切れるわ。それに、夫人が勝手に、彼なら協力してくれると信じて送りつけたのかもしれないし」
「じゃ、動機は？『ヨーク家の復讐』って説は荒唐無稽すぎやしねえか？」

「飛躍してることはたしかね。でも、単純に、絵が気に入ってて手放したくなかったと考えれば自然よ」
「やったネ♡　大正解！」
「ふん、ケガの功名ってやつさ！」
「ちょっと待って。私は、正解にしてもいいくらいって言っただけよ」
「あれぇ、姫まであたしをねたんでイチャモンつける気ぃ？」
「とんでもない。私はただ、夫人の動機と犯行可能だったことを認めただけよ。それくらいなら、外出していた伯爵以外の人物すべてにそれなりの説明をつけることができるわ」
「じゃ、だれが犯人なわけェ？」
「私が言いたいのはね、証言の一部にだけ注目しちゃいけないってことなの。人が出入りした順とか、郵便局に行ったこととかね。クックの証言では、郵便局ですれちがったロイドは絵の包みをいくつもかかえていた、とあるのに、ボランの証言では、ひとつとなっているでしょ。こういうことは疑ってみないといけないわ」
「どっちかがウソをついてんの？」
「いい？　ウソというのは、それを言ったら自分の利益になる場合でしょ。クックにもボランにも、利益はないはずよね。となると、ロイドはいくつも包みをかかえて郵便局に行き、ひとつだけ持ち帰ってることになるわ」
「じゃ、すり替えが郵便局でもおこなわれたのか？　ロイドの手で……」
「順序を追って話すわね。伯爵は展示室のカギを自分で管理していて他人に渡すことはめったにないということだから、外来者がすり替えをやれば、すぐにそのときの訪問者だとわかってしまうでしょ。だったら、複数の人間が訪れるときにやる以外ないわ。ロイドはグレアムたちがこれからアントリム城へ行くと知って、チャンスだと思ったのよ。そして、面会室にいてクックがローズマリーの間にいる夫人にとりつぎに行っているあいだにすり替えた」
「せっかくすり替えたのに、どうして手放す必要があったんだ？」
「そこよ。すぐそのあとで夫人が彼に、『ボランという若い画家も明日の午後来ることになっている』と言ってるわ。ボランの証言にあるように、ロイドとボランは知り合いよ。E市に住むボランがあの絵を知らないわけがない。当然本物とニセ物の見分けはつく。それに、ボランは今日本物を見ているだろうから、明日ニセ物だと見破られれば、今日訪れた人間が疑われる。グレアムたちが持ってないとすれば、残るは自分だけだ。でも、すぐまたすり替えようにも、面会が終われば帰るしかない」
「そっか！　どーしよーと悩んで、翌朝郵便局へ行くと、クックが自分の店の包み、つまりグレアムの家のあて名のあるやつを届けたのを見て、それととりかえることを思いついたってわけねっ」
「じゃ、ボランが見たのは、それをすり替えにまた郵便局へ行くとこか、その帰りだったんだな！　すると、タイムの間で『ニセ物だっ！』って騒ぎだしたのは、狂言だったんだ」
「そう、発見者を疑えっていうのは推理のイロハよ。納得してくれた？」
　残念だけど、負けは認めるわよ。でも、ずぇったい、あたしの話のほうが興味シンシン、胸ワクワクのはずよ。ネ、読者のみんなもそう思うでしょ？　だれか「うん」って言ってよぉ。お願いだから……グスン。

正解者発表

　長い間楽しんでいただきました「ミステリー倶楽部」ですが、今回が最後の正解者発表です。ということだったんですけど、実は今回は正解者なしです。むずかしかったみたいですね。しかし、そんな中でとってもユニークな解答をよせてくださった愛知県置田主税様、静岡県畑寛幸様のふたりには、解答編を書くうえで、参考にさせていただいたということで、特別にコンプティーク特製Tシャツをお送りします。これからは「聖エルザ・クルセイダーズ」のほうをよろしくお願いします。

解答の募集

　大好評連載「聖(セント)エルザ・クルセイダーズ」はいかがでしたでしょうか？
　今回の問題は**「ダイヤルを何番に、どういう順番で合わせれば開くのか」**です。今回もヒラメけばワリと楽なはず。どんどん挑戦してください。
　ハガキの送り先は、〒160　東京都新宿区四谷1-8-14　四谷一丁目ビル6Fコンプティーク編集部「聖(セント)エルザ・クルセイダーズ ACT2 First Contact(ファースト コンタクト)」係まで。正解者には、抽選で5名に、春にピッタリコンプティーク特製Tシャツをお送りします。さらに今回だけ特別に、原作者である松枝蔵人(まつがえくろうど)先生の最新刊、富士見文庫『ダーティペア／ヴァッサーインゼルの大追跡』もあわせてプレゼントしますので、ふるってご解答ください。〆切は5月7日必着です。
　また、「聖エルザ・クルセイダーズ」では、「クルセイダーズ日記」というコーナーをもうけて、読者から送られてきた感想、解答、イラストなども随時載せていきたいと思いますのでよろしく。それから、今後ストーリーが展開しますとクルセイダーズのバトルシーンが出てくる予定ですので、彼女たちの戦闘服などのコスチューム、必殺技なども募集します。また街や学校・クラスなどで見かけたクルセイダーズということで、キミたちのまわりにいるクルセイダーズのメンバーになりそうな女子中高生のレポートも待っていますので、ふるって応募してください。

◀松枝蔵人著、富士見文庫『ダーティペア／ヴァッサーインゼルの大追跡』

ドクター四谷のシミュレーション研究所
SLG WORLD

大戦略88

OPERATION FOUR

四谷はジ〜っと地図を見て、作戦を考えたのだった

ＳＬＧ(いわずとしれたシミュレーション・ゲームのことだ)研究所『大戦略88』特集第2弾は、ドクター四谷の実験バトルレポートだい。ハズカシ〜けど成功、失敗おりまぜてくわしく報告しますから、みんなしっかり読んでくれ。

ヘッヘッヘ、楽しいな〜と浮かれてしまうドクター四谷である。えっ、何を浮かれてるんだって？　べつに春だからじゃないんよ。あの『大戦略II』ができたからなんよ。そんで原稿のためという名目で、夜中までシコシコやってたんだけど、オオッ！　コリャエエって感じではまってしまったわけ。おかげでこっちの原稿が（SLG研のことね）締切り遅れてしまいそうでこまったもんだ。(実際に遅れた・編集者注)

というわけで今回は、眠たい目をこすりながらのバトルレポートだい。もち舞台は前回地図にしておいたポイズンニードル。Red軍とBlue軍のどちらをやろうか迷ったけど、夜も遅いし(？)楽そうなRed軍にした。

ゲームを始める前に、じ〜っと地図を見て作戦を立てよう、というのは前に話したけど覚えているかな。もちドクターもじ〜っと見て考えた。なにを隠そう、このシナリオをプレイするのは今回が初めてなのだ。まずは全体的な地形を分析してみよう。

地図を見ると(次のページ参照)、両軍の首都は対角線上に離れており、そのあいだを大きな山脈が走っているのがわかる。街道は4本あるが、北と南のやつは大きくう回していて敵首都に近づくのに時間がかかりそうだ。戦略のポイントになる都市や空港は、だいたいまん中あたりに集中しているし、とくに空港はある場所が限られているから要注意。

フムフム、なるほどね〜こんなふうに観察するわけやね。これがWARゲーム極意その1。そんでもって作戦を立てるわけだけど、じつはその前に1ターンの生産をやってしまったのだ。それじゃ作戦はどうすんだって？　でも最初は生産だけだし、まわりの都市の占領のために輸送部隊と歩兵、工兵をつくるのは定石だからいいの。でもそのあいだに、ちゃんとゲームの流れを想像して、作戦を考えてはいたんだよ。

都市にかってに名前をつけたから、これからはそれを使って説明するけん地図をよく見てね。

Red軍生産兵器(1ターン)	
AMX10-RC	X 2
ゲパルト	X 1
歩　兵	X 2
工　兵	X 1
イロコイス	X 1

Blue軍生産兵器(1ターン)	
工　兵	X 3
歩　兵	X 1
イロコイス	X 1
輸送トラック	X 3

●システムソフト　☎092-521-0337／PC8801SRシリーズ／7800円

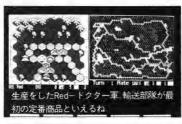
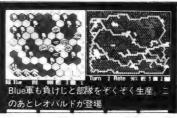
イラスト／盛本康成・渡辺天留子

うっそ〜作戦失敗！ ビショップ峠がアブナイ!?

最初は両軍ともまわりの都市を占領しながら広がっていくが、まあ敵の主力はまん中の街道を進んでくるとみてまちがいない。なんたってこれが一番の早道だからね。そうなるとポイントは、ビショップ峠とキングの都市になりそうなのだ。このあたりが主戦場とドクターは見た。また一部の部隊はポーン、クィーンを通る街道に展開して、キング方面を牽制しながら接近してくるはずだ。でもわが軍のほうがクィーンの空港地帯には近いから、この方面はいちおう安心していられる。とにかく早く山脈を越えたほうがこのゲームの主導権を握れそうだ。

よし、作戦は決まった。電撃戦で敵よりも早く峠にたどりついて主導権を取り、びしばし攻撃を加えて山脈を越え、首都を大きく包囲してしまおう。これっきゃない！

生産をしたRed−ドクター軍。輸送部隊が最初の定番商品といえるね

Blue軍も負けじと部隊をぞくぞく生産。このあとレオパルドが登場

第１目標はキング、ビショップ峠。第２目標はクィーンの空港、そしてその南の峠。これらをおさえるのがポイントだから、装甲車やゲパルトなどをそちらに向かわせよう。

うまくふたつの目標を取れたらそこ

を前進基地にして、敵首都の前の河まで前進。これが第３目標だ。そして渡河作戦。ここまで来たらあとは首都に向かって突撃あるのみ。

う〜ん、カンペキだぜベイビ〜♡　20ターンまでには終わらせるぜ♡　これで今夜はひさびさ完熟(完全熟睡)だよ〜、と思いながらピコピコやっていたら、このあたりでもう３ターンになってしまった。

ところで、こちらは相変わらず表にあるとおり、バカのひとつおぼえみたいに装甲車と歩兵それに輸送部隊をシコシコつくってたわけだけど、なんと敵さんは２ターンにレオパルドなんかつくってたんだ。正直いってこのときには、ドクターは知らなかったんよ。これが計算ちがいの第一歩だったわ。

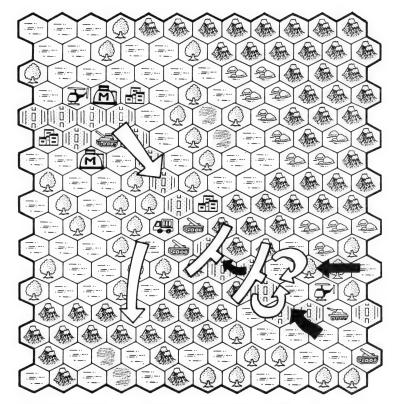
街道にそって、目標地点を確保するため矢印のとおりに進撃する

作戦どおりにことは進んでいった。装甲車はちゃんとスプリンターのように峠をめざして走り、その後ろにはお買い得兵器のゲパルト隊、さらにその後ろには中立都市の占領のためヘリや

Red軍生産兵器(2ターン)	
AMX10-RC	X 1
輸送トラック	X 1
補給車	X 1

Blue軍生産兵器(2ターン)	
レオパルド	X 1

先月号の荒筋……山岳地帯のハズレにある都市に装甲車部隊を入れ、敵を待ちぶせした秋葉原助手。しかし、Blue軍のゲパルトに攻撃され、結局、全滅してしまった。序盤戦でつまずいてしまった秋葉原クンは、はたしてどっするのか……。

秋葉原　最初からやられるって、わかってたんでしょ。
四谷　うん、わかってた。
秋葉原　オニ！
四谷　んなこといっても、自分の考えでやらなきゃ、実験レポートの意味がないって、前にもいったでしょ〜が。それに、あの場合はしょーがないの。
秋葉原　しょーがない？　全滅してよかったってえの？（怒）

▲ビショップ峠の大攻防戦——キングの町(左上)を通って進軍したわが軍は、ビショップ峠にたどりつくも、作戦失敗で越えられない。そのあと物量作戦で峠を突破するも、力つき敵の反撃にあい、しかたなく撤退。作戦変更、峠をう回して敵をそちらにひきつけることにした。これが大成功。

トラックに乗った歩兵部隊と、よく訓練された犬がご主人の命令にしたがってキビキビ動くみたいに、ムダなく行動していた。よしよし、とディスプレイに向かってうなずいていたんだぞドクターは。が、それは先頭の部隊が峠に着いたときに変わってしまった。

峠のあたりに着いたのは4ターンだったが、これでこのゲームはもらったぜ、なんてセリフをはいてたドクターの目に映ったのは敵のレオパルドだ。え〜っウッソ！　(じつは、敵の動きや生産はわざと見ないでやっている)。

そのときのこちらの戦力は装甲車が1隊。すぐ後ろにはゲパルト隊などが続いているとはいえ、相手は天下のレオパルドさま、ちょっと分が悪い。なんとか味方が到着するまでここを確保しなくてはならないが、峠を越えて敵の前に立ちふさがるには移動力がたらない。そこでしかたなく峠に入る手前の都市まで前進した。どうせ敵も途中までしかこれないから、ここなら安全というわけ。そして次のターンには援軍と合わせて防衛ラインを引こうというハラだった。

しかしこれは、いま考えると明らかなドクターのミス。全力で突進して、道路のまん中でもいいから、このターンに戦闘にもちこむべきだったのだ。なぜかわかるかな。

どうせ負けても消耗戦ならこちらのほうが分がいいし、そうすれば敵を峠の途中で止められるからだ。じゃないと援軍は近づくことはできても敵を攻撃まではできないから、次のターンに敵に峠を越えられて攻撃される。こっちは入口で立往生というわけ。

この失敗のおかげで、この第1目標の峠はこのあと、両軍の血で血を洗うような(わっ、スプラッタな表現)泥沼ズブズブ状態になってしまったのだ。

第1目標のビショップがドロドロしているころ、第2目標のクィーンは歩兵部隊によって占領されていったが、もちろん敵との接触が起こっていた。

6ターンに、先行していた装甲車がトコトコ走ってきた輸送車をポーンの都市の手前で見つけ、攻撃した。そのとき、出たのだアレが。そうレオパルド。また来たって感じで、驚いたね。この方面にはまわってこないと思ったんだけど……。

しかたなくここも撤退。まだ後続の部隊はクィーンの手前までしか来てなかったから、ここでたたかれるとイッキにおされてしまうからだ。

Red軍生産兵器(3〜6ターン)	
ゲパルト	X 2
ヒューイコブラ	X 1
レオパルド	X 2
補給車	X 1

Blue軍生産兵器(3〜6ターン)	
ゲパルト	X 2
ローランドII	X 1
レオパルド	X 1

四谷　だって、装甲車は移動力が8だから、逃げのびるのもムリ。山岳地帯にも入れないでしょ。さ、続けなさいよ。

秋葉原　都市から撤退して、もっと後ろで守ってりゃよかったなあ。

四谷　アキちゃんも、あきらめが悪いねぇ。それだと、峠が敵のもんになっちゃうでしょ。ご覧なさいよ。装甲車が死守したおかげで、こんどのターンには味方の部隊をあの都市に入れられるでしょーが。全滅したのはグーゼン。上の私のレポートを見てみんさい。

秋葉原　ん？　おやあ〜、博士も失敗してやんの。フン、口ほどにもないわい。

四谷　つまんないところを読むんじゃありません！

秋葉原　ホ〜ント、つまんないレポートじゃわい、イテッ！

四谷博士の失敗例を見た秋葉原、ガゼン強気になり、「あんたより早くゲームを終わらせたら、来月から“ドクター秋葉原のSLG研”だからな」と博士をおどかすが……。次のターンはどーなりますか!?

ヘリを使って空中機動。敵防衛ラインを突破だい

8、9ターンはいつも敵が近づけるギリギリのところで、相手を牽制しつつ撤退した。こうしてなんとかクィーンの先の峠のところまでたどりつき、後続の部隊と合流できた。ちなみにこのときの戦力は、わが軍が装甲車ー2、ゲパルトー1、歩兵ー1。敵が輸送車(歩兵搭乗)ー1、レオパルドー1、ゲパルトー2。まあ、いい勝負だ。

戦端は敵が開いた。まず、予想どおりレオパルドが山岳地帯で守っていた装甲車に攻撃をしかける。ほかの部隊は待機したまま動かない。これをチャンスとみたドクターは、攻撃を受けてない装甲車をまわりこませて、またもや輸送車いじめ。これはべつに陰険だからじゃなくて、これしか攻撃できなかったから。残りのゲパルトは、峠の奥で待機させた。

ところで話は変るが、生産表にあるとおり、この時点でドクターはかの有名な"戦車殺し"ヒューイコブラをつくって投入している。最初の部隊はビショップに投入したが、あとからつくった2部隊のうち1隊は、こちらに投入した。それが13ターンには到着。これで敵のレオパルドを攻撃して、全滅させることができた。おかげで目の前の障害がいっぺんになくなり、待機させておいたゲパルトから援軍で駆けつけたレオパルドまでを、ここでイッキに突撃させた。

こういう空港が最前線の近くにある場合、こんな派手な作戦が打てる。ヘリや航空機で敵の後方に舞いおり、援軍や主力部隊をたたいて防衛ラインを薄くし、そこをこんどは地上部隊の攻撃で突破するわけだ。

▲クィーン方面――まず攻撃ヘリで敵の後方を襲い、レオパルドを全滅させた。それからすぐ突破して、敵に立ち直る時間をあたえずにポーン(右はじの都市)まで一直線。ビショップ峠を南から援助することができた。

ここで少し戦況を整理してから、この後の経過を見てみよう。

まずキング、ビショップ方面は、いまだ両軍とも決定的な勝利をおさめられず、ドロ状態が続いていた。突入してきたレオパルドなどを撃退したあとは、一進一退を繰り返しながら、12ターンにはなんとか峠を越えることができました……。

一方、クィーン、ポーン方面は大幅に前進し、16ターンにはポーンにいる敵を攻撃することができた。

ビショップ峠での戦闘でボロボロになりながらも、なんとか前進できた装甲車、レオパルド、ゲパルトの各部隊は、その勢いにのって敵首都の付近まで進出したが、ふ～っやっとここまでこれたって感じ。それはまあよかったんだけど、じつはここで第2の失敗をしてしまったんだ。なんか今回はホントに情けないなあ。

Red軍生産兵器(7～10ターン)

兵器	数
レオパルド	X 2
ヒューイコブラ	X 2
AMX10-RC	X 1
工 兵	X 1

Blue軍生産兵器(7～10ターン)

兵器	数
AMX10-RC	X 2
ローランドII	X 1
補給車	X 2

助手の実験レポート

秋葉原　おーし、博士が苦しんだビショップ峠を3ターンも早くクリア。こんどは敵の首都まで前進あるのみ。もーすぐ私がドクターアキちゃんよ～。

四谷　(内心あせりながら)、あ、あのさあ、首都に近づくと、敵もドンドン新手を繰り出してくるしさあ、もっちっとシンチョーに攻めたほうがよろしーかと……。

秋葉原　うっせーにィ。こんなもん、先手、先手で攻めなきゃダメなの。もーすぐアタシがドクターアキちゃんよー♪

現在、ゲームも中盤から後半戦。秋葉原のRed軍は大山脈を越え、いよいよ敵の首都へと迫ったが、それほどヤワなゲームではなかった。

敵が目の前にいなかったし、空にはヒューイコブラがいるから安心。ここぞとばかりに敵首都付近に前進したんだけど、これが命取り。それぞれの部隊とも消耗しているところに、敵は新手の完全タイプ。たのみにしていたヘリのほうもゲパルト、ローランドの集中攻撃をくらってあっというまに戦力ダウンしてしまった。

悪いことになまじ金があるもんだから、航空機（A-10、コルセア）なんかつくって、コレがあれば天下無敵なんて考えて、地上部隊をあまりつくらなかった。これが響いたね。敵にローランド、ゲパルトがあるのに気づいたときには、もうあとの祭り。バタバタやられてやんの。ヒェ〜。

援軍が来るまでけっこうがんばったんだけど、敵の波状攻撃で装甲車、レオパルド、ゲパルト、コルセアの各1隊が全滅。ヒューイコブラも残り2機となって、しかたなくまたもや逆もどり＝撤退だ〜。あと2ターンでこちらの援軍（レオパルドほか）が到着するところだったのにだぜ。涙……。

こうして、16ターンにまたもや峠のこちら側におしもどされたんだけど、ここでしばらく考えて、作戦を立て直した。

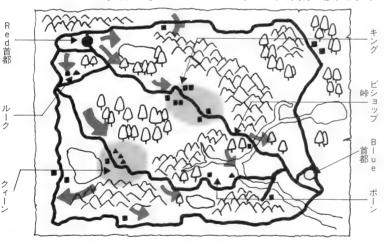
なんていったって南のクィーン方面は順調にいって、ポーンの前面まで迫っている。そうだこれを利用しようと思いたったのだ。もうビショップ峠を正面から押すのはやめ。装甲車部隊や

ヒューイコブラなどをキングから南下させ、山脈を越えてポーンの後ろに展開させる。そうすればクィーンから来た部隊とポーンをはさみうちできるし、敵の援軍もそちらに引きつけられるだろう。これでビショップ方面も楽になるはずだ。

これをさっそく実行に移すと、その効果はすぐに現れた。やはり敵軍は、ビショップからポーン方面へ行き先を変え、あんなに苦労したこの峠も19ターンには突破できた。まさに発想の転換だ。これがターニングポイントとなってこののちは順調にいき、第3目標の河にもさして障害もなくたどりつくことができた。

そうそう、この山脈越えでドクターのもうひとつの失敗は、レオパルド、ゲパルトをつくるよりは、装甲車をもっとつくるべきだったということだ。山岳地形を越えられる地上部隊はこれと歩兵、工兵しかない。ここに注目するべきだった。そうすれば、もう少し早くこの峠を攻略することができただろう。それに気づくのが遅れたために、いままでにも、う回作戦のチャンスがあったのに逃がしてしまった。

ミスが多いなあ。でもこれは読者サービスなんだ、ってことはないか。

とうとうここまで20ターンになってしまった。あ〜あ、予定じゃ、もう終わっているはずなのにな。疲労も極限まできたが、やめたら秋葉原に笑われるからまだ続けるわい。

敵の反撃を受け作戦変更。山越えをしてポーンをねらうRed軍

Red軍生産兵器（14〜17ターン）	
A-10	X 1
コルセア	X 1
レオパルド	X 1
AMX10-RC	X 1

Blue軍生産兵器（14〜17ターン）	
ローランドII	X 2
輸送トラック	X 1
イロコイス	X 2
歩　兵	X 2

秋葉原　アリャリャ、みーんな2〜6個の小部隊編成になっちまった。補給部隊もたりなかったりして……。

四谷　ホラホラホラホラ（と秋葉原の顔をのぞきこみ）、そんなにグイグイ攻撃を繰り返すから、補充している時間も新しい部隊を配備する時間もなくなるんだよ。

秋葉原　時間がもったいないけど、後方に下げて少し補充するしかないか。ウーム。

四谷　あのね、敵を全滅させるまで、ムリヤリ戦わなくてもいいのだよ。1、2個残しておいても、それくらいなら攻撃されてもたいしたことないしね。それと、補給部隊は2隊つくって、おたがいに補給しあえば、無限に動きまわれるって知ってた？

秋葉原　えっ、なんかバグっぽいテクだにィ。でも、こんどから使いますけどね。

しばらくして態勢を整えなおした秋葉原は、首都に迫った。

四谷　やりましたねぇ。最後までできたのは、連載開始以来ですなあ。

敵の最後のあがき。輸送ヘリが後方を襲撃する

さすがに力つきたか、敵のBlue軍も私と同じくポカミスが出できた。ビショップ、キング方面がガラあきなのだ。ヤッタネ。

このスキをついたわが軍は、カンタンに河をわたり、敵首都前面に展開した！ 敵があわてて部隊を生産するのを横目でヘッヘラ見ながら、ニジリニジリと首都まで5ヘックスのところまで迫ったのである。

こーなりゃ勝ったも同然。オラオラ早く降伏しろ、なんていってたら……いきなり敵輸送ヘリが、わが軍の後方、キングのほうに強制着陸した!? あれれれ……、と思うヒマもなく工兵を降ろしはじめたぞ。

はっきりいって、これには驚き、かつあせった。キングをおさえられたら、援軍は足止めをくらうし、補充もままならないからだ。

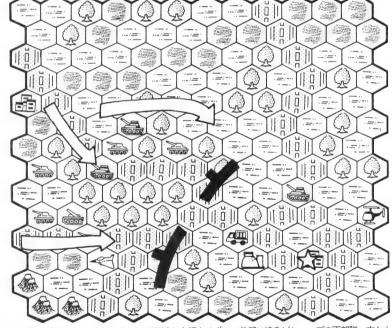
ちくしょう、最後のあがきじゃないか、とののしりながら、そこはそれ、ヨユーをもって手を打つアタシってエライ！ うまいぐあいにやって来た援軍を、このキング方面の敵の"お掃除"に当てて、首都攻略はひと休み。

おまけに兵器生産では、ハリアー、ゲパルトをヘリ撃墜用としてつくっておく。やることが細かいでしょ。

このあと、掃除も終わり、首都攻略を再開する。北から入る道路、キングから入る道路、ポーンから入る道路、合わせて3方向から圧力をかけた。そして、1都市ずつ順番に占領し、ついに首都陥落。かくして26ターン目に、よーやくゲームは終わったのでありました。

よーし、プレイを振り返ってみるぞ。とにかく凡ミスをボロボロ出してしまった。SLG研の所長を名乗るにしては情けないが、事実だからしょーがないよね。記事のなかで紹介したもの以外にも、いろいろやった。1、2部隊ずつ小出しに敵に当てていったり、敵の武器に合わせて部隊を生産することを忘れたり（だから最後にあわてることになる）、いやー恥ずかしい。

正直いって、Red軍だからよかったが、もしBlue軍をやっていたら……、と思うと冷や汗もんであります。

まあ今回は、話をおもしろくするため、わざと敵の生産などを見ないというハンディをつけたこともあるし（ホントにわざとだよ！）、Blue軍をやってたら、もっと真剣になってたろうから、やっぱ勝ったでしょうな。なんたってアタシャー、SLG界のタイソンだからな、ワッハッハ。とゆーわけで、バトルレポートを終わります。

▲首都攻防戦――キングの町(左上の都市)も占領もせずに、首都に迫るビショップ方面部隊。左からはすでにポーンからきた部隊が攻撃を加えていく。こののち数ターンでゲームは終了した。

激しい首都攻防戦が始まった。しかし秋葉原クンは、もう勝った勝ったのチョーチン行列。コンピュータのターンのときは、ろくに画面も見ずにフンフンフ〜ン♬と、鼻歌なんぞを歌っている。

四谷　おまーなあ、マジメにやれよな。ただでさえ、このコーナー、マジメなSLGファンに評判悪いというのに。

秋葉原　うっせーな。これだけやったら、もうだれがやっても勝つのは見え見えのカンチャン待ちよ！

四谷　でもなあ、さっき敵の輸送部隊とレオパルドが、この北の街道を上がっていったぞ。

秋葉原　ハイハイ、わーった、わーりやしたよ。見ますよ、じっくりチェッ

SLG研特別講座

読者からの楽しい手紙を紹介するこのコーナー。相変わらずスルドイ指摘がビシバシで、ドクターもおされっぱなし。今回はおしかりの手紙もあったのだ、トホホ。

今月のイラストテーマ「踊る四谷と迫る秋葉原」でした♡

信長の野望・全国版

シミュレーション研究所のみなさんこんにちは。ぼくは光栄の『三国志』と『信長の野望・全国版』のファンです。いま、大学の退屈な講義のあいまに書いてます。ぼくは今日までに50カ国を何回も統一しました。いまでは、何年間で統一できるかに挑戦しています。いままでの最高記録は「1577年の秋」です。(略)

おもしろい裏ワザとしては、つぎのようなものがあります。「様子を見る」で攻めこむ前に敵国の民忠と兵力を調べ、民忠が高ければしめたものです。「寝返り」をやって多額の金を送ります(1000くらい)。すると寝返りに失敗して、敵国の民財はほぼ送った金の量だけ増加します。そうしておいて攻め落とせば、つぎの秋からはたっぷりと年貢が入るのです。これは、「施し」より何十倍も多く上がります。

<宮城県仙台市・和田清幸>

長いレポートだったので、だいぶ省略しました。和田くんも授業中までこんなこと考えてるんだから、はまってるね。裏ワザはなかなかおもしろい。こうなると「寝返り」ってののも使えるコマンドになるのかも。ほかのゲームのレポートも、遠慮しないでどんどん送ってよ。

信長の野望・全国版

ぼくは陸前、えぞ、陸奥、常陸、武蔵伊豆、木曽福島、大和、紀伊、近江、播磨、讃岐、因幡、但馬で50カ国制覇しました。(略)

他国に攻められたときのワザ。これはある程度兵忠や武将の能力がないとできないワザである。その前にひと言「コンプティークのバカヤロー。なにが裏切りが必要ないだ、この場面で重要なんだぞ」。さていくらか残しておいた金を、1ずつ敵のどの部隊でもいいからあげてください。ただし1ターンに1回だけです。それ以上やると捕まります。そうすると、兵忠が5ずつ下がっていきます。こうやって兵忠を0にしてから、金をいきなり20～40ずつとかあげて、兵をこちらに引き寄せていくのです。重要なのは、この先ここで0まで下げると、攻めこんだ国の兵忠も0になることです。こうすればたとえ負けても、必ずといっていいほど取られた国と攻めてきた国に謀反がおき、すぐに取り返せます。(略)

後期内政について。ここでまたもやコンプティークにひと言。「何が属領命令などしないで、自分でやったほうがいいだ。ふざけんなよ!」。まずその国の状態を民忠、民財を1000以上、兵忠を700以上にし、兵力を150ぐらいにする。そうしたら秋に年貢率を10%ぐらいにして商業国にする。そして秋になったら直轄地にし、また年貢率を10%に下げる。町の価値が7000ぐらいになったら、つぎに生産国にする。こうすると恐ろしいほどいい国になる。

<東京都足立区・荻野恭将>

裏切りはともかく、属国命令は確認したらそのとおり。でもドクターだってまちがうこともあるんだぞ!

三国志

どんなしょうもないことでもよい、とおっしゃったので投稿します。

1. もし、火計と計略で動けなかったら。

たぶん計略したやつがいるから、そいつに突撃してはなばなしく一生を終わる。

2. もし兵糧がなくなり、退却する国がなくなったら。

突撃するか火のなかに飛びこむ。もしくは仲間同志で火をつけあって、はなばなしく一生を終わる。(略)

<滋賀県甲賀郡・西村勝太郎>

この「はなばなしく一生を終わる」というのが、たまらなく好きです。

信長の野望・全国版

兵力1021のところにはいくらもっていけば勝てるでしょうか? それともうひとつ。米や金は、ひとつの国に最高どれだけたくわえられるのですか?

<福井県武生市・福沢晶>

勝つには、普通なら2～3倍の兵力でいけばいいけど、前号紹介した方法もあるよ。金や米はそういえば限界に挑戦したことないなあ。だれか教えて!

ここんとこヨロシク!

今月はちょっときゅうくつだったけど、SLG研究所では優秀な外部研究員の報告をこれからもどしどしとりあげま～す。というわけで、今回もひき続きSLGに関するもの、とくに対戦記風レポートや、おもしろい作戦、とんでもない失敗談など大募集するぞ。住所、氏名、年齢、使ってる機種、これからとりあげてほしいゲーム、感想を書いて♀のところまでバシバシ送ってちょ。

送り先…〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷1丁目ビル6階 コンプティーク編集部「ドクター四谷のシミュレーション研究所」

ク……! うちの首都のそばの、この北の都市にいるのナ～ニ? ひょっとして敵に占領されてるワケ!?

四谷 北や南の街道に部隊を配備しなかったでしょーが。ったく、敵の動きさえ注意しとけば、こんなことにならなかったのに。

秋葉原 ま、これで逆転負けすることはないけど、援軍の移動のジャマにはなるわなあ。ホ～ント、たちの悪いゲームですこと。『大戦略II』が思いやられるワイ。

四谷 やっぱ、助手は助手だわな。私にはしょせん勝てん。ムフフ。

秋葉原 よくゆーよ。あんたも輸送ヘリにやられて泣いてたでしょーが、上の記事のなかで。

四谷 チ、チ、チ(と指を振り)、アマイね。私の場合おもしろくするために、わざと敵の状況を見なかったの。わざとですよ!

秋葉原 やられちゃえば、おんなじだわさ。

四谷 ちがうも～ん!

と、おなじみ、ののしりあいが始まったところで今月はオワリ。バイバイ。

「パソコン通信体験講座」を今月から「パソコン通信坊」に改名、気分一新元気にスタートするぞ。以前よりも身近なネタ（もち通信に関してだよ）を紹介していくのでベテランから初心者まで、みんなしっかり読んでちょ

BOARD WATCHING

●何が起こるか、始めてみるまでわからない！

さて、「パソ通講」改め「パソコン通信坊」をはなばなしくスタートさせたいと思います。これまではいろんなネットワークや通信ソフト、モデムなどの紹介を中心にしてやってきたけど、今号からはもっと身近なこと、実際に通信をやって楽しもう、という主旨で連載を続けていきたいと思います。もちろん新製品の紹介などもやりますよ。

まず、ルールの説明をしておこうかな。パソコン通信をやっている人はわかると思うけど、ヘッドマーク（“ＥＹＥ>” など）はどこのネットワークの情報かということを表し、その次にどんな内容が書いてあるかを示します。これは今後ずーっと続くので心しておくように！　それから、いろんなネットワーク用語が出てくるけど、それはそのつど説明していくことにします。

ＰＣ-ＶＡＮ>アイドル情報見一っけ

アイドルの情報がぎっしりつまっているところを見つけました。SIG（ある特定のことに興味を持つ人たちの集まり）の82番に“アイドルファンクラブ”83番に“YUKI NET WORK”（斎藤由貴）を発見。“アイドルファンクラブ”というのは、読んでの通り、アイドルの情報に関するSIG。明菜クラブ、おニャン子ファンクラブ、桃子クラブ、由貴クラブ、知世クラブ、その子クラブ（卒業組）、キョンキョンクラブ、荻野目ちゃんクラブなどの他に、新人アイドルクラブ、その他のアイドルクラブなんてのもあって、なかなか楽しいのだ。最近は、その他のアイドルのところで

後藤久美子ちゃんと酒井法子ちゃんが大人気。いろんなメッセージが書きこまれていましたよ。たとえば「酒井法子ファンクラブを作りませんか？　ファンクラブと言ってもたいしたことできないけど、ボードで情報交換するだけでもおもしろいと思います。他のコーナーみたいにヘッドマークを決めてここに書きこみましょう。のりピーだから『ＮＰ>』とかってやるとかね。とにかく酒井法子ちゃんのファンの人はメールください。いろいろ相談しよう。大きい団体になったらＳＩＧの中に『のりピークラブ』を作ってもらいましょう。サンミュージックにバックアップされたらいいな、なんて思ったりして」うーん、ネットワーカーはパワーがあるのだ！

ノリピーファンのキミ、さっそくのぞいてみよう。

ＥＹＥ>パワーじゃ負けないゾ

アイドルのことに関しては、EYENETにもすんごいのがある。おニャン子クラブのコーナーで「放課後ニャンニャン」というのがあって（これは本誌ドラゴンジムでもおなじみだよね）ここには“まみこのまんま”というネットワーク・ネームを持った怪物がいて、おニャン子に関する情報をすんごい量ＵＰ（アップロード）しているのだ。とてもじゃないけど全部は紹介できないので、そのタイトルをちらっと紹介しておこうね。おニャン子データバンクという総タイトルの元、夜のヒットスタジオ編、歌のトップテン編、ザ・ベストテン編、ドレミファドン編、ミルッきゃナイＤａｙ編、月曜ドラマランド編、ドラマ編、その他編１〜５、とおニャン子のテレビ出演記録がほとんど網羅されているわけ。この他にも、おニャン子の個人データというのもＵＰされているので、おニャン子ファンは必見ですよ。これにみんなで書き加えていけば、すごいアイドルデータベースができるんじゃないかな。みんなでやればこわくない、ってことですよ。

ＰＣ-ＶＡＮ>変なの見一っけ

「おしゃべり」というのがある。これは何かというと、タイトルだけでおしゃべりしてしまおうというわけ。要は

　イラスト／寒河江きみこ

ちょっと変則のチャットということですね。

ASCII＞ノリはバツグン！

有料化されて、ACSとPCSに分かれてしまったアスキーネット。この記事を書いている時点では、まだACSにアクセスできていないのでよくわからないけど、やっぱりアスキーネットのパワーは違うなって、思わずため息をついてしまいました。こりゃおもしろいや、なんて取り始めたログファイルが、ハッと気がついた時には、なんと15万バイト。あとで読み直すのに1時間以上かかってしまった。その中で、笑ってしまったものを紹介してみようね。アスキーネットには変（？）なコーナーがたくさんあって「一行道場」ってのは実に変なコーナー。一行コピーを書こうというコーナーなんだけど、きわめつけの一行はこれ「長い長い話中をぬけると、そこは天国だった」。ウーン、これって、アスキーネット（だけじゃないけどね）に対する適度な皮肉とヨイショが入り混じった名文句だよね。この他にもいろんな一行がありました。そのうちこのコーナーから名コピーライターが生まれるかも知れないね。でも、2行や3行のルール無視のものもあって、なんとなくアスキーネットらしさを感じさせてくれるコーナーでした。

TELESTAR＞かるかんって何？

「鹿児島名物かるかん、これはいったい何ですか？　おかしだと言うことはわかるんですけど……。おしえてください」という質問がボード上に書かれていました。そして、その解答がすぐ後に書きこまれています。この反応の早さがパソコン通信の楽しみ&メリットの一つでもありますね。さて、その解答とは､「かるかんとは鹿児島名物のまんじゅうのひとつです。大きさは普通のまんじゅうより、ちょっと大きめです。色はそれこそまっ白で、その材質？　がちょっと変わっていて、ウレタンのようです。中にアンが入っていてとてもおいしいですよ。私は大大大大好きです。知人が鹿児島に行くときなんか必ず『買って来て！』とおねだりするほどに……見かけによらず、とてもボリュームがあり、食べがいがありマス」。わからないことがあったら、試しにネットワークで聞いてみよう。ネットワーカーはものしりで、そしてとても親切なのです。

コンプティーク＞メールください

コンプティーク編集部では読者のみなさんからのメールを大々的に募集しています。どんな内容でもけっこう。

（冷やかしでもいいですよ）　編集部の各ネットのIDは、PC-VAN→PJK98371、EYENET→QHF006、アスキーネット(PCS)→asc21344、テレスター→TS000374などです。ネットワーカー諸君、びしびしメールを送ってちょーだい。必ず返事を書きますよ。

いろいろ有料パソコンネットが登場していますが、クレジットカードが必要だとか聞きます。持っていないと入れないのでしょうか？

「アスキーACS」「PC-VAN」「ニフティ・サーブ」「マスターネット」「EYE-NET」などの有料パソコンネットは、確かにクレジットカードや銀行口座から料金を引き落とすものが多い。「JALNET」のように現金書留や郵便振替、銀行振込を認めているものもあるけど、ほとんどは、カードか銀行口座からの自動引落としだ。残念ながらこういったサービスを利用するには、自分で銀行口座を持つか、親にカードや銀行口座を使ってもらってパソコンネットに加入するしかないようだ。自分で口座を開いた場合でも、使い方によっては料金が毎月数千円にもなることがあるから、破産しないように十分注意して使おう。やはりできることなら、親とよーく相談してパソコンネットに入ってもらうのが良いと思うよ。今やパソコンネットから得られる情報は、充分に親を説得できるだけのものになってきているのだから、まずはあたってくだけろだよ。

もし、この作戦が成功しなくてもあきらめるのはまだ早い。有料サービスの中でも「テレスター」のように、実験参加料として一度6000円払えば、後はただで使えるものもあるし、他にも無料でアクセスできる小さなBBSが全国各地にたくさんあるのだ。何も無理してまで最初から有料の商用パソコンネットを使う必要はないと思うよ。個人BBSの場合は、規模が小さいけど、その分アットホームな雰囲気のものが多いから、特に、あの情報が欲しいとか、全国ネットで情報交換したいというわけでないなら、個人BBSがおすすめだ。個人BBSでスタートして、そこに入っている人から、パソコンネットの情報をいろいろ仕入れて、それから自分に合ったものに参加するというのは、なかなか賢い方法だと思うよ。

NEW NETWORK❶
NIFTY-Serve

世界最大のパソコンネット、「コンピュサーブ」の日本版サービスが、この「ニフティ・サーブ」。幅広いフォーラムが魅力だ！

「コンピュサーブ」と言えば、本家本元アメリカにある世界最大パソコンネット、会員数は既に35万人を超えるという巨大なものだ。会員が多いということは、当然そこでの活動も活発で、日本のパソコンネットも多かれ少なかれ、「コンピュサーブ」をお手本にしているものが多い。

この「NEFTY-Serve（ニフティ・サーブ)」は、その「コンピュサーブ」と契約してNIFという会社が作りあげた日本版姉妹サービスで、4月15日に商用サービスが開始される。当然ながら、提供するサービスや機能は、アメリカの「コンピュサーブ」をお手本に作られている。それでは、そのサービス内容を簡単に紹介しよう。

まず「ニフティ・サーブ」が提供するサービスは「通信サービス」「情報サービス」「トランザクション・サービス」の3つに大きく分類される。

「通信サービス」は、会員同士がコミュニケーションするためのもので、おなじみの電子メール、電子掲示板をはじめ、電子会議、ＣＢシミュレーター、フォーラムの5つの機能がある。(ＣＢシミュレーターというのは、複数の人間が同時におしゃべりする機能のことで、アスキーネットで「チャット」と呼んでいるものだ）この中で「ニフティ・サーブ」の特徴は何と言ってもフォーラムだろう。

フォーラムというのは、特定のテーマごとに分かれた小さなBBSのようなものだ。この中に、さらに電子掲示板や電子会議、データベースを作れるようになっている。つまり、「ニフティ・サーブ」は、小さなパソコンネットを中にいくつも持っている複合パソコンネットなのだ。それぞれのフォーラムには、その話題に強いシスオペがいて、フォーラムを運営している。たとえば、「モーター・スポーツ・フォーラム」にはカーレース大好き漫画家のすがやみつるさんが、「釣フォーラム」は、あの服部名人がシスオペをする。フォーラムは、当初40以上が予定されていて、開催分野も料理、鉄道、写真、スキーなど、なかなか幅広い。

2番目の「情報サービス」の方は、これは、「ニフティ・サーブ」からの情報提供だ。いろいろな所と「ニフティ・サーブ」が契約して、ニュースや天気予報、株式情報や、旅行情報、ぴあのロードショウ情報、それに海外の700以上のデータベースからの情報を提供する予定になっている。

3番目の「トランザクション・サービス」というのは、名前は難しいけど、オンラインで行う通信販売のこと。会員になれば、パソコンネット版のテレフォンショッピングが楽しめる。

「ニフティ・サーブ」の会員になるには、まず10,000円の「メンバーズ・パック」というのを買う。これはパソコンソフトのパッケージみたいなもので、中に「ニフティ・サーブ」とアメリカの「コンピュサーブ」のマニュアルとオンライン登録するために必要な1組の番号が入っている。この番号は、最初にオンラインで「ニフティ・サーブ」に接続して、自分を登録するときに使うものだ。この登録の際に、クレジットカードの番号が必要になってくる（持っていない場合はお父さんにゴロニャンしよう)。一度、登録するとそれから後は、63年3月いっぱいは1分間10円で、それ以降は1分間20円で使用できる。(ただし、最初の4000円分は無料だ)。情報サービスによっては、別料金が必要になることもあるから注意しよう。

「メンバーズ・パック」はパソコンショップや書店で買えるはずだ。もしキミのそばに売っているお店がない時は、直接ＮＩＦ（☎03-221-0219）に連絡すれば送ってくれるはずだ。

NEW PRODUCTS

最新の情報からアッと驚く特ダネ情報まで すみずみまで情報キャッチ！

BOOK〉初心者はこれを読もう！

コンプティークの読者でしかもこのページを読んでいながら、パソコン通信を始めたいんだけどなんだかよくわからない、というふとどきものにゼヒ物の1冊がこの『いまパソコン通信がおもしろい』なのだ。著書のすがやみつるさんにいきなりメールを送って、自著についてのコメントをもらっちゃいました。

◀「いまパソコン通信がおもしろい」すがやみつる著／徳間書店刊／720円

「いきなりパソコン通信の電子メールで、編集の方から、「おまえの本を紹介するから、何かコメントをよこせ』と言われてしまいました。これだから、パソコン通信というやつは油断もスキもあったもんじゃない。こんなことがきっかけで、次々と、それまで見ず知らずだった人たちと知り合いになっていく。これもパソコン通信の醍醐味のひとつです。情報が好き、情報を発信する人間が好き、という人には、パソコン通信は最高のメディアです。パソコンのことなんか知らなくっても、パソコン通信はすぐにできます。パソコンがめんどうだったら、ワープロでも通信できます。この本は、やはりパソコンそのものには、ほとんど興味がなかったぼくが、ただひたすらレースの情報を追い求めているうちにパソコン通信で出会ったこと、びっくりしたことをまとめた体験談が中心になっています。パソコン通信は、1カ月でベテラン、3カ月で巨匠になってしまいます。ぜひ、あなたも、この本を読んで、パソコン通信にチャレンジしてみてください。今、パソコン通信は、燃えています」

どうです、おもしろそうな本でしょ。著者のすがやみつるさんは、「仮面ライダー」や「ゲームセンターあらし」などでおなじみのマンガ家。最近はパソコン通信にしっかりはまってしまったそうです。

NEW NETWORK❷
マスターネット

「JUST-PC」モデム+専用通信ソフト+入会金がセットでサンキュッパ!「マスターネット」はマクドナルドもまっ青のお買得!

「マスターネット」は5月から実験運用が始まり、10月に商用化が予定されている新進気鋭のパソコンネット。なんとこのネット、みんなが知ってるあの明治乳業が作ったマスターネットという会社が運営している。「何で明治乳業が、パソコンネットを作るの? だいたいコンピュータと関係ないじゃない?」って疑問は当然。でも、それがそうでもないのだ。

明治乳業は、迅速に製品を出荷するために、13年も前からコンピュータネットワークを手がけてきた。すでに社内の汎用コンピュータ、オフコン、パソコンなど1000台を超すコンピュータをネットワーク化している。つまり「マスターネット」は、長年の経験を元に開発されたってわけ。ネットの機能も、通信方式にエラーがなくて高速な「JUST-PC」方式を採用するなど、実に斬新な設計になっている。通信方式もさることながら、「マスターネット」の最大の特徴は、その高度な通信方式を低価格で実現したことだろう。

「JUST-PC」方式と言うのは、郵政省が推奨する4800ボー半2重の通信方式だ。今までの300ボーや1200ボーの無手順によるパソコン通信に比べて「早くて確実」というのがうたい文句だったんだけど、いかんせんモデムの価格だけで10万円前後もして全然普及していなかった。ところが「マスターネット」の料金は、専用の通信モデム(「マスターモジュール」と言う)と専用の通信ソフト(「WINS」という名前だ)、入会金をセットで39,800円。「JUST-PC」方式のモデムと通信ソフトだけで、今までは合計12万円前後していたから、この部分だけでも従来の3分の1から4分の1程度の値段になってしまった。それに加入費まで含まれているとくれば、バーゲン価格以外の何物でもない。さらに、このモデム、他のパソコンネットにアクセスする時は無手順300ボーのモデムとして使えるというオマケ付き。それにマスターネットでは、年内をめどにこのモデムを無手順の1200や2400ボーの通信にも使えるようにする拡張ユニットを出すという。つまりこの「マスターモジュール」を買えば、どのパソコンネットにもオールマイティで接続できるってわけ。専用の通信ソフトだって自動ログイン、逆スクロール、エディターを内蔵した実に本格的なものだ。

▶JUST-PC方式のモデム

▲通信ソフト「WINS」の画面

パソコンネットの機能も、電子メール、電子掲示板、電子会議、たくさんの人が同時にオンラインで会話するCBシミュレーター、1対1のオンライン会話ができるチャットなど考えつくものはすべてあるし、他にも「ニフティ・サーブ」同様の情報サービスやトランザクション・サービスが予定されているので期待が持てる。なにせ商用サービスは10月からなので、まだ詳細なメニューは明らかにされていないけれど、安くて高機能のパソコンネットとして要注目のネットであることは確かだぞ。

& INFORMATION

CARRY> ソフトハウスのBBS

ゲームソフトでもおなじみのキャリーラボが「JETターミナル」の発売を記念して、パソコン通信ホスト局「CARRY-NET」を開局。入会資格はCSUCの会員であること。CSUCの会員でない人で、キャリー・ネットに入会したい人はまず、CSUCに入会する必要があります。CSUCへの入会は、入会金500円と年会費のみ。くわしくはキャリーラボ(☎0963-62-5409)に直接電話で問い合わせてみてね。

気になるメニューの方は①キャリーソフト情報②キャリーラボ情報③キャリーネット情報④CSUC情報⑤チャレンジャーズ情報⑥SPS情報⑦マイクロキャビン情報⑧J&P情報の8つ。ゲストIDでのアクセスも可能(10分間のみ)です。ソフトハウス直営(?)のBBSだから、いち早く新作の情報を知ることができるかも知れませんね。キャリーネットの他に、工画堂スタジオも5月ぐらいにBBSを開局予定。BBSがいっそう楽しくなりそうです。今後もBBSの開局予定をいち早く知らせていくので、みんな注目ネ。

通信ソフトを実体験して、徹底リポートを書いてみませんか?!

先月号でPC88用の通信ソフト・リポートをやりましたが、今後は88に限らず、さまざまな機種用の通信ソフトを紹介・リポートしていこうと考えています。現在の主は98用のものですが、98用以外でも良いソフトがたくさんあるはず。

そこで、読者のみんなの"実体験リポート"を大々的に募集します。現在の通信システム(パソコンの機種、モデムなど)を必ず書いて、使用しているソフトのリポートを編集部にジャンジャン送ってください。採用された方には、オリジナルテレフォンカードを差しあげます。あて先は、〒106 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部「通信坊」係へ。

この世の果てまで、
読みつくせ。
ファウ・ファウ物語(リストリー)(上)(下)
富野由悠季
(上)(下)各380円
新刊
大熱血。未来放浪ガルディーン①
火浦　功
460円
ハードボイルドで行こう
火浦　功
420円
新刊
バックサイド・ハンター!
岬　兄悟
460円
ポップコーンLOVE
岬　兄悟
420円
新刊
ダーティペアの大冒険
ダーティペアシリーズ①
高千穂　遙
340円
映画化
王都炎上アルスラーン戦記①
田中芳樹
380円
王子二人アルスラーン戦記②
田中芳樹
380円
新刊
処女少女マンガ家の念力
大原まり子
380円
新刊
神々の血脈第1話末裔たちの邂逅
西谷　史
380円
新刊
角川文庫
角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(238)8521(営)　振替東京3-195208

開いてしまえば、異次元神話。
伝奇ファンタジーフェア
実施中
新幻魔大戦 平井和正 490円 新刊
魔界水滸伝①②③④ 栗本薫 ①〜③490円 ④460円 新刊
宇宙皇子①②③④ 藤川桂介 ①〜③460円 ④490円 新刊
太陽の世界⑫霊界の支配者 半村良 380円 新刊
魔女たちの長い眠り 赤川次郎 420円 新刊
異聞・ミッドウェー海戦 タイムパトロール極秘ファイル 豊田有恒 380円 新刊
所は何処、水師営 SF〈西郷隆盛と日露戦争〉 光瀬龍 460円 新刊
ロボット 矢野徹 380円
顔のない神々(上)(下) 山田正紀 (上)(下)各540円 新刊
ムー大陸の至宝 荒巻義雄 490円 新刊
邪神復活 忍者レイ・ヤマトの目覚め 井沢元彦 460円 新刊
時間帝国 川又千秋 490円 新刊

Question クロ先生はじめまして。僕は88で『マカカーラ』をやっています。2の国の城内に、“ホウライセンリキ”があると聞いたのですが、どうしても見つかりません。それから“ブシ”というアイテムを見つけたのですが、どの様な役目があるのですか？　ぜひぜひ教えて下さい。

＜千葉県柏市・大窪隆＞

Answer ホウライセンリキは、2つの国の城内の4階にあるんだけど、その場所には邪剣士がいて、コイツを倒さないと手に入らないんだ。とくにこのゲームの場合、敵キャラがアイテムを持っていることが多いので、なるべく敵は倒しておこうね。

Question クロ先生、お助け下さい！　私は今あの暗一い雰囲気の『マカカーラ』をやっています。だいぶ先の方までいったと思うんですけど、途中で行きづまってしまいました。白虎の壁画は、白虎がでてきて戦えたのですが、スジャクやセイリュウの壁画では出てこないのです。壁画と戦うわけにもいかないし……。

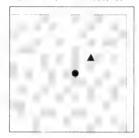
＜兵庫県神戸市・高橋慎介＞

Answer 壁画の中の生き物を倒すには、その壁画に対応している曲玉を持ってないとダメなんだ。キミの場合は、シロの曲玉だけ持っていたので、白虎と戦うことができたわけ。ここまで言えば、あとはわかるよね。

Question クロ先生、こんにちは。僕は今、『アルゴー』をプレイしているのですが、どうしても塔が見つかりません。持っているアイテムは、ウィングシューズ、ジャンプシューズ、かがみ、銅のかぎ、アルミテスのプレートでモラルも正義です。クロ先生、ズバリ教えて下さい。

＜兵庫県神戸市・叶谷俊明＞

Answer 叶谷君の期待に答えてズバリ教えてあげよう。塔の入口は、“マケドニア”の一番右上のMAP内にあるぞ！　でもキミは銀のカギをもっていないから、塔内に入っても無意味だ。まずは銀のカギを持っている人物を捜そう。それから、塔内のモンスターは外よりも強いので、できるだけたくさんの薬を持っていこう。

◉マケドニアMAP

▲＝メディア　●＝タワー入口　＝障害物

Question 僕はMSX2版の『キングコング2』で、わからないことがあって困っています。それは、「コングのささやき」のある所がわからないのです。おそらく遺跡の地下にあると思って、奥の方まで調べてみたんだけど……。「S・O・D」ばかりで、行きどまりになっています。ちなみにアイテムは、「ささやき」と「なみだ」以外すべて持っています。

＜埼玉県久喜市・伊東勝＞

Answer 伊東君の調べ方は、まだまだあまい！　行手をふさぐブロックの模様を、思いだしてみてほしい。“お守り”の形をしていなかったかな？　ここではSHOT2に、“お守り”を持つことにより、まわりの壁をこわすことができるのだ。

Question クロ先生、僕は『デーモンズリング』を今頃やってる少年です。地上にある彫像の所と、洞窟にある鏡の部屋で何をどうすれば良いのかわからず、今だに解けません。古いゲームですがどうか教えて下さい。

＜岐阜県各務原市・広瀬久士＞

Answer またまたずいぶんと古いゲームをやってるねえ。私も昔、この場所で悩んだ記憶がうっすらと残っている。地上の彫刻の所は、目をつぶっていれば通れるはずだ。洞窟の鏡の所は、鏡にふれるなりさわるなりしてみてくれ。でも魔王の迷宮にある鍵がなければ、鏡の部屋は無意味だぞ！

Question クロ先生、はじめておたよりします。さっそくですが、私は今『アルゴー』を真剣にやっています。海の世界まではなんとかやってきたのですが、MAPがいくら探しても見つからず困っています。いったいどこにあるのでしょうか？　どうかクロ大大大大先生、お教え下さい。

＜三重県四日市市・佐藤昌宏＞

Answer 海の世界のMAPはイーデ山と同じく、壁の中の店に売っていて非常に見つけづらい。さて海のMAPは、コルキスの王座の入口から西へ画面が切り変わるまで行き、さらに北に2回画面が切り変わった所の壁に店があって、そこで売っているんだよ。

Question

クロ先生こんにちは。僕は、『ロマンシア』をやってます。お姫様は無事に助けだしたのですが、最大の敵ドラゴンが倒せません。何かアイテムが必要なのですか？　にっくきドラゴンの倒し方を教えて下さい。

＜広島県広島市・佐藤洋平＞

Answer

この質問は『ロマンシア』の中でいちばん多いんだけど、みんな簡単なことに気づかないんだなあ?!　宿敵ドラゴンの弱点は、“オッポ”だ。オッポを攻撃してれば、いづれ頭だけになる。そこでとどめをさすわけだ。ところで“ドラゴンスレイヤー”は持っているかな？

Question

クロ先生、僕は今88の『上海』をやっています。アメリカの大統領、ソ連の書記長、ともに無事助けだしてスタート地点にもどったのですが、何の変化もありません。他に何かやり残したことがあるのでしょうか？　ここまで来たのに残念です。どうかヒントだけでも教えてください。

＜広島県世羅郡・岩田勝範＞

Answer

もう岩田君は、このゲームを終らせたも同然だ。あとは大統領と書記長をヘリに乗せるだけだ。でもスタート地点にもどってもダメなのだ。ヘリポートは、地下の下水道からつながっているビルの屋上にある。確かビルの名前は、“タイガーバーム”とか言う、おかしな名前だったと思うよ。

Question

いつも楽しく読ませてもらってます。僕は『マカカーラ』をやっています。お堂でシロの曲玉とウチデのコヅチは、魔王洞にあると教えてくれましたが、どこを探してもないのです。もちろん魔王洞のマップも書きました。どうか2つのアイテムのある場所を教えて下さい。

＜北海道札幌市・浜野泰正＞

Answer

最近のＲＰＧは、アクション要素を多く取りこんでいるのが多いんだけど、このゲームはアドベンチャー要素が濃いので、やたらムズカしい!!　浜野君は、魔王洞のＭＡＰを作ったらしいから、シロの曲玉とウチデのコヅチのある階を教えてあげよう。両方とも４階にあるんだよ。

Question

クロ先生、僕は今話題の『ウィザードリィ2 KNIGHT of DIAMONDS』をやってます。地下5階までは、丹念にマップも作ってやってきたのですが、地下6階のクイズでつまづいてしまいました。“人の頭とライオンの体”とあるので“スフィンクス”かと思ったのですが、ダメでした。クロ先生、ぜひヒントを下さい。

＜千葉県千葉市・松本常樹＞

Answer

松本君は良くここまでガンバッタね。このクイズを解けば、キミの“ＷＩＺＡＲＤＲＹ－ＫＮＩＧＨＴ of ＤＩＡＭＯＮＤＳ”の物語は幕を閉じる。さてここでクイズを出そう。“なんじの探す答えは、このＡｎｓｗｅｒにあり”。これでわかるんじゃないかな？

Question

クロ先生、はじめまして。僕は今、『キングコング2』を、コンプティークにのっていたマップを見なからやっているのですが、D－5の「ある条件を満たすと……」のある条件がわかりません。条件とは何ですか？

＜沖縄県那覇市・呉屋響＞

Answer

「ある条件を満たすと、地下への入口が出現する」と書いてあるが、みんな誤解しているようだ、Ｄ－５で「ある条件」を満たせとは、一言も書いてない。条件を満たしていれば、Ｄ－５に入口が出現するという意味なんじゃないかな？　答えを言ってしまえば、Ｅ－６で、“力の王”を使うと、左側の壁がくずれて、左へ行けるようになるんだ。

Question

はじめましてクロ先生。僕は今、『太陽の神殿』をやっているのですが、わからないところがあるので教えて下さい。まず、大きい薬と小さい薬は、どこで使えば良いのですか？　それから太陽の神殿はみつけたのですが、中に入ることができません。どうすれば入れるのでしょうか？

＜千葉県千葉市・住友博＞

Answer

みんな最後の方まで行ってるんだけど、やたらこのあたりでひっかかってるなあ!?　できるかぎり自力で解いてほしいんだけど……。キミの質問の答えは、球戯場の近くにある壁に、銀の香炉をたいてから行けば、絵が現われて教えてくれるぞ。これぐらいにしておこうか。

Question

MSXの『ブラックオニキス』で、おもいっきりハマッてます。なんとかブラックタワーには入れたんですが、上への行き方がわかりません。タワーの中で、右回りにまわってから黒い壁に入ると、まわりの壁が変わるのですが、どうしたら良いでしょう。

＜東京都品川区・藤原大輔＞

Answer

藤原君は何をしてるんだ？　ブラックタワーに入れたんだから、右回りや左回りなんかしてないで、素直にタワーの真ん中に行ってごらん。ホーラ階段が見つかったろう。こうゆうことをハマッたと言うんだネ。そんなことじゃ、『ファイヤークリスタル』は、一生かかっても解けないぞ!!

QUESTION

クロ先生、こんにちは！ 僕は今『ウィザードリィ・シナリオ2』をプレイしている17歳の少年です。“シナリオⅠ”の方は、なんとか解けたんですけど、シナリオ2に入ってすぐに、地下2階のクイズにはひっかかりました。いろいろと思いついたんでが、どうしもわかりません。RPGの経験が浅い僕に力を貸して下さい。

＜兵庫県宝塚市・福田一夫＞

ANSWER

ウィザードリィにハマッている人は、だいたいがＲＰＧ大好きなんだけど、キミの場合はまだＲＰＧを、あまりやりこんでないようだね。さて、このクイズの意味を考えてみると、“剣とかたなの傷をおい……戦う男たちの喧噪の中で……”。ということは、戦っている男たちが剣などの武器から身を守る役目をする物だ!!

QUESTION

はじめまして。僕は『リ・バース』をやっています。女の子に会い、光る物も取り、建物を調べていたら、ある場所である物を動かすと、建物が沈んでしまい、どうすることもできません。持ち物はナイフ、つた、がれきです。

＜高知県室戸市・川島功＞

ANSWER

川島くんは地面が沈みはじめたらどうするかな？ ふつうじっとしていないで先を急ぐよね。そう、もうそこには用がないのだ。

QUESTION

『トラベラー』の日本語版がほしいのですが、なかなか売っていません。どのようにして手に入れたらよいですか。教えて下さい。

＜岡山県倉敷市・岩指良和＞

ANSWER

それについては、総発売元の㈱ホビージャパンに問い合わせてみましょう。連絡先は、東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5 ☎03-354-9341㈹

QUESTION

こんにちは、クロ先生。僕は今、『キングコング2』をプレイしています。じつはまだ、「コングのなみだ」を取っていません。コングのなみだは、どこにあるんですか？ あと、365日以内に、“レディコング”を見つけなければならないのですか？

＜茨城県牛久市・佐藤幸夫＞

ANSWER

幸夫君が、「コングのささやき」の場所を知ってることを前提として、話を進めていく。ハッキリ言ってしまえば、「なみだ」は遺跡の地下にある。しかも、「ささやき」よりも取りやすい所だ。「ＳＴＯＮＥＯＧＲＥ」のいる部屋を、もう１度チェックしてごらん。それから、“レディコング”は、べつに365日以内にみつけなくちゃいけないわけじゃないよ。ただ、早いにこしたことはないぞ！ このゲームはマルチエンディングだから……。

QUESTION

クロ先生こんにちは。僕はいまだに『ファイヤークリスタル』が解けません。魔法使いは2人いて、おのおのルビーとサファイヤも持っています。地下6階のどこを探しても、ファイアークリスタルがみつからないのです。いったいどこにあるのですか？ 時代の波に乗りおくれたボクに愛の手を……。

＜山口県山口市・谷村武彦＞

ANSWER

最強のファイヤークリスタルを手にするには、まず地下６階のＭＡＰを作りなさい。あえて私はＭＡＰを公開しない。ここは最後の最後だから、自分でＭＡＰを作りながら進んでいこう。ＭＡＰの真ん中に、大広間みたいな所があるはず。あとはＪｕｍｐの魔法を使い、まわりの壁の中からうまく入っていけばＯＫ！ あとは１つの呪文をとなえれば、このゲームはオ・ワ・リだよーん。

QUESTION

クロ先生、僕は今『マカカーラ』をやっている元気な中学生です。わからない所があるので、どうか力を貸して下さい。老仙人に“ラデンシタンのビワ”を渡してくれと頼まれたんですが、どこにその人物がいるのですか？ それと2つの国の山の中に岩でふさがれた洞窟があるのですが、どうすれば入れるのですか？

＜東京都渋谷区・清水裕之＞

ANSWER

このゲームは最初のうちに得た物や情報が、後のほうで役に立つと言うことが少なくない。岩でふさがれた洞窟に入るには、“ボンテンのブツゾウ”を手に入れなければならないんだ。だから、まだまだ先の話。じっくりと腰をすえてプレイしよう。

QUESTION

僕は『太陽の神殿』をしています。2つわからないところがあるので教えて下さい。白いブロックはどう使うのでしょうか？ それから、太陽の神殿から太陽の鍵をとったのまでは良いのですが、ゲームがエンディングになりません。どうすれば終らせられるのでしょうか？

＜大阪府大阪市・松尾大介＞

ANSWER

松尾君は重大なミスをおかしてしまった……じつは白いブロックを取ってしまうと、太陽の神殿がある部屋から抜けでる道を、ふさいでしまうことなってしまうんだ。だから白いブロックは、取らずに押してみよう。そうすれば、太陽の鍵を取った後に……と、そんなわけだ！

Question クロ先生、初めておたよりします。僕はもう1ヵ月も『マカカーラ』をやってますが、いまだに解けません。天空仏塔の1階に法師がいて、「まだたりない物がある」と言って通してくれません。12の仏像はすべて集めたのに、何が足りないのか僕にはわかりません。クロ先生、HELP　ME!!

＜宮崎県宮崎市・坂口進＞

Answer キミは明姫を救うために、天界から“カンロ”を手に入れなければならない。でもカンロは入れ物がなければ持ってこれないので、法師は、「足りない物がある」と言ってくれたのだ。だからカンロを入れる物を探そう。

Question 僕は、MSX版の『地球戦士ライーザ』をやっています。最後の敵のガルム艦が破壊できません。ホーミングミサイルではダメージがなく、接近すると死んでしまいます。どうかクロ先生、にっくきガルム艦を破壊する方法を教えて下さい。

＜宮崎県仙台市・安田猛＞

Answer ウーン。私は88版でしかライザーをやらなかったんだが、おそらく同じだと思うので教えてあげましょう。ガルム艦を破壊するには、反物質ミサイルが必要だ。少しだけヒントをだすから、あとは自分で探してほしい。“岩がたくさんあって……”。

Question どうもーはじめまして、質問させてもらいます。世界一のカルデラを持つ山は？　じゃなくて、じつは今、『賢者の遺言』をやっています。悪霊の部屋らしい洞穴の前まできているんですが、中に入ると暗黒に押しつぶされてしまうんです。ライトは持っているので、あとは電池さえあればいいと思うのですが、それのある場所が分かりません。どうか教えて下さい。

＜福岡県田川郡・緒方誠＞

Answer 緒方くんの考えどおり、ライトをつけるには電池が必要。ここでキミに質問だけど、ラジオがつくにのなぜライトはつかないのかな？　これが答だ。

Question クロ先生、僕は『太陽の神殿』の戦士の神殿で、ジャガーが本物になってしまい困っています。どうしたらジャガーをもとの石像に戻せるのですか？　それから、ジャガーの石像の後にある穴の中のカギは、どうすれば取れるのですか？

＜兵庫県宝崎市・鹿獄司郎＞

Answer まず穴の中のカギだけど、このカギを取るには、何か磁気の強い細長い物を見つけなければならない。カスティーリョに行ってみなさい。ジャガーの方は、美しい音を聞かせてやれば、もとの位置にもどるだろう。もし君が金の筒を手に入れていて修理をすませていたら、ジャガーの前で吹いてみてくれ。

Question クロ先生はじめまして。僕は『ロマンシア』をやっています。カルマをふやして、良い人間になろうと努力しているのですが、なかなかカルマが増えません。カルマをフルにするには、どのアイテムをどのようにすれば良いのですか？　かならず教えて下さいお願いします。

＜宮城県仙台市・大川秀樹＞

Answer キミも「コンプティーク」を、毎号きちんと読んでないな？　毎号読んでいれば、今頃ゲームが終っているのに……。さてカルマをフルにするには、まず天国に行きランプとMPをもらってきなさい。そして地上にもどり、アゾルバ国にいるモンスターに、ランプを使ってみてくれ。あとはこのくり返しだ。

Question クロ先生はじめまして。ぼくは今、『キングコング2　甦る伝説』をしていますが、どうしても“てむさ”と“光の剣”の位置がわかりません。今持っている物は、ナイフ、ロッド、石ころ、薬草ぐらいです。ぜひ、“てむさ”と“光の剣”を手に入れる方法を教えて下さい。できれば3月号のMAPを利用して教えて下さい。

＜大阪府大阪市・飯山宏＞

Answer キミの望みどおり、3月号のMAPを利用しながら教えてあげよう。まず“てむさの呪文”は、H—10にある小屋にいけばもらえるよ。“光の剣”は、B—8にある岩を、“てむさの呪文”を使って消せば、岩の下からでてくるんだ。まだまだ先は長いぞ。

Question クロ先生、僕は今ULTIMAⅢをやっています。カードはみつけたんですが、伝説の武器とヨロイのエクゾティックが見つかりません。それらしき場所には行ったのですが……どうか教えて下さい。

＜大阪府吹田市・谷村武彦＞

Answer キミが探している物は、船がないと行けない所にあるんだ。でも、ただそこに行くだけでは手に入らないぞ！キミがカードを手に入れた時のように、何か行動をおこさなくてはならないんだ。

あて先

〒160 東京都新宿区四谷1−8−14　四谷1丁目ビル6F　コンプティーク編集部「RPG＆AVGお助けコーナー」係。

私は見つけた!! 僕は知っている!!

ARGO

【PC-88】
島根県松江市・昌子和邦

FOODを20 GOLDで、250まで増やす方法です。よく読んで下さい。

FOODは、ひとつにつき20 GOLDもかかってしまうので、経済的ではありません！ そこで、同じ20 GOLDで、250まで買ってしまおー、というのが以下の方法です。

その方法とは、FOODを買うときに、0～9の数値を入力せず、ただたんにリターンキをおせばいいのです（簡単だナァ）。これは、250まで持つことのできる品物なら、何でも使えます。しかも、ニセ物や腐った物を、買わされることがないのです（今のところね……)。一度ためして下さい。

ファイナルゾーン

【X1】
京都府長岡市・奥村晋也

なんと、ゲームに関係なく、カワイイ女の子を出す方法を発見。

やり方は、DISK 2をドライブ0へ、DISK 1をドライブ1に入れて、あとは電源を入れるだけ。うーん、なんてカワイイんだ。

信長の野望

【PC-88】
広島県竹原市・岡崎 勝

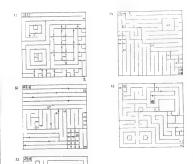
まず、他国と戦争して勝ち、その国を信長の領国にする（領国をもっていれば、する必要なし)。その後、領国に金、米の輸送をする。ただし、この時に、金は(000)、米はもってる量に関係なく（999）と入力する。すると、領国にちゃんと米がとどいているのだ。

それだけならまだしも、輸送した国は米がマイナスになる。それが秋になると、米が0になり、兵力がマイナスになるのだ。さて、ここで敵がせめこんできたらどうするか？ なんと何もしなければ、勝ってしまうのだ。しかも、災害、台風がくれば、兵士が増えてしまうんだ。

マカカーラ

【PC-88】
東京都江東区・澤 勝典

マカカーラのマップを作りました。参考までに送ります（マップ参照)。

キングコング2

【MSX2】
愛知県知立市・中野 陽

スタートレベルの隠しコマンド集

1. TABキーとF1キーを押したままSTARTすると、レベル10で始まる。
2. TABキーとF2キーだと、レベル20になる。
3. TABキーとF3キーだと、レベル30になる。
4. TABキーとF4キーだと、レベル40になる。
5. TABキーとF5キーだと、レベル50になる。

似たよーなのが某誌にのっていましたが、そんなのとはレベルが違いますよ！ それから、複数のキーを押すと、低いレベルでスタートしちゃいますよ。

アルバトロス

【FM-77AV】
埼玉県羽生市・丸岡和弘

メニュー画面の時に、ESCキーを押して、テンキーの(1)、(2)、(3)……(9)まで順に押していくと、18HOLEの中から、好きな順で始めることができる。また、上のとは逆に、ESCキーを押して、(9)、(8)、(7)……(1)と押すと、芝目、スピードなどが自由に変えることができる。

マクロス・カウントダウン

【FM版】
三重県伊勢市・有田 均

FM版『マクロス・カウントダウン』に無敵がありました。やり方は……。

① ゲームがスタートしたら、BREAKキーとPF1キーを押す。
② すると、自分の状態を示している所に01001とゆう数字が出る(この数字は1面の場合)。
③ 01001の時にスペースキーを押すと、無敵になるのである。

さらに、01001や01000の時にPF7キーを押すと、01002や01003になる。最後の数字が2の時は、無敵＋画面外に出れる。

ウウ、何だコレ／　バグか？　オッ、ヤッターこれで無敵だ／――なんてことがあったら、すぐにこのコーナーに情報を送ってくれ。今月号から始まるこのコーナーは、読者からのゲームに関する㊙・㊢・㊧情報の広場。さらに、ここに掲載された情報が不十分であったり、間違っていたら、すぐにそれに対しての指摘の情報も送ってくれ。また、何か知りたいときの呼びかけの声でもよしとしよう。すなわち、読者がみんなで作る情報広場なのだ。また、さらにウレシイことに、ここで掲載した中で優れた情報を送ってくれた人には、コンプティーク情報部員証、ポイント、そしてプレゼントが送られます。詳しいことは、136ページを見てくれ）。

3の時は、無敵＋画面外に出れる＋敵が出れる＋敵が出てこない。

▲編集部より……君の言ってる意味がわからない。できればもう1度、くわしく書いて送ってほしい。もちろん、他の人でもかまわないぞ。

デーモンクリスタル

【MSX】
岐阜県美濃加茂市・酒向英彦

タイトル画面でカーソルキーの下を押し、キーワードを入れるようにする。そして、"AMDG" と入力すると……なんと、プログラムが止まってしまい、"SCREEN　0" を実行し、LIST←とすると、プログラムが出てきてしまうのだ。なお、テープにプログラムはセーブできるが、タイトル画面のプログラムだけなので、あしからず。

ウィザードリィ#2

【PC-88】
香川県坂出市・名なしのゴンベエ

シナリオⅠからⅡにキャラクターを移動すると、アイテムが全部なくなってしまうけど、シナリオⅠを作動させ、シナリオⅡに移動させると、アイテムがなくならない。また、ブルーリボン等のシナリオⅡにないアイテムは、以下のものに変わる。

ブルーリボン：LONG SWORD
STATUE of BEAR:AMULET of COVER
STATUE of FROG:ROBE
KEY of BRONZE:WINER MITTENS
KEY of SILVER:MAGIC CHARMS
KEY of GOLD:STAFF of LIGHT

ドルアーガの塔

【X1】
北海道登別市・・川口隆行

アーケード版でもでなかった55階の宝箱が、X1版では出るんです。やり方はカンタン。ウィザードの呪文を、盾で10回くらい受ければ出ます。カンジンな中身は、"ソルバルウ" が入っているのです。

ウィザードリィ#2

【PC-98】
兵庫県尼崎市・宮本雅之

＃2のディスクを立ちあげて、MOVE CARACTERで＃1のキャラクターを移すと、持ち物が全部なくなってしまうので、MURAMASA BLADEを見つけた人も、悲しい思いをしてしまう。そこで＃1のディスクで立ちあげて、MOVE CARACTERで＃2のディスクにキャラクターを移すと、なにひとつ失わず移ることができる。オマケでもうひとつ。

＃2で、KODS SHIELDやKOD'S ARMORを見つけたら、いったん城にもどってリセットを押し、＃1のディスクを立ちあげる。そして、前に書いた裏技を使い、＃1のディスクに移す。そして、ボルタックでKOD'S SHIELDやKOD'S ARMORを売ると、1億ゴールド以上のちょう高値で買いとってくれる。

ファイナルゾーン

【MSX】
愛知県名古屋市・長浜徹也

あの『ファイナルゾーン』に、000面があったのです。やり方はちょっと難しいんだけど、2面のいちばん最初に出てくる大佐を倒します（右の方から出てくるヤツ、ヴェルダー？）。あとは、2面をクリヤーするだけです。そこでは、ナスカ平原で見られる地上絵などが見えます（ちなみに、メチャムズイです）。

あて先

〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷1丁目ビル6Fコンプティーク編集部
「私は見つけた〃僕は知っている〃」係。

発行所・コンプティーク編集部
東京都新宿区四谷1-8-14

とっても便利だ！ハイテクゆうパック

都会生まれのボクには経験のないことなんだけど、キミたちの中には、たとえば学校へ行くのに片道4kmの道を歩かなくちゃいけないとか、買い物に行くのにかならず公共の交通機関を使わなくちゃいけないとか、テレビの放送は一週間遅れで見るとか、いわゆる田舎に住んでいる人もいるでしょう。そんな人は、たとえばコンプティークを読んで『めぞん一刻』が買いたいと思ったらどうするのかな。月に1回都会へ行ってソフトをまとめて買う。通信販売でメーカーから直接買う。都会に住んでいる親せきの人に頼む。あきらめる。きっとこんなところだったんだろうと思う。

そんな人にとって朗報があるんだ。それがこの「ハイテクゆうパック」。

どんなシステムになっているかというと、まずキミたちは郵便局へ行く。郵便局は全国に23000ほどあるから、これならキミたちの近くにもあるだろう。そうすると、そこには右下の写真にあるパンフレットがおいてある。そこでそのパンフレットを見て、その中でキミの欲しいソフトがあれば、パンフレットについている振り込み用紙に必要なことを記入して、お金を振り込めばいいのだ。それから6日から7日待つと、キミの注文したソフトが、キミの家に届くってわけだ。もちろん、この時の振り込み手数料や送料はいらない。キミは定価でソフトを手に入れることがでアるんだ。よかったネ！　都会に住んでいる人は、なーんだなんて思っているかもしれないけど、田舎っ子にとってはとっても嬉しい話じゃないか！　そして、郵便局がパソコンショップなみに、情報の収集の場になったりするんじゃないかな。

まあ、こんなところが、ボクたちユーザー側のメリットだろう。

また、当然メーカー側にもメリットがあり、たとえば地方に住んでいたため、ソフトを買おうにも買えなかった人が、ソフトを買いだしたり、通信販売で直接ソフトを送る煩雑な手間なんてのもはぶけたりするのだ。

と、いいことずくめのこの「ハイテクゆうパック」なんだけど、世の中はそんなに甘くなかったりするんだ。実は、下の表にあるのが、現在この「ハイテクゆうパック」で申し込めるソフトなんだけど、「たったこれだけーっ」なんて声が聞こえてきそうだね。

ゲームソフトだけに限って言えば、いまのところ21本参加メーカーは7社といったところ。2月初旬からスタートしているんだけど、実体はこうなんだ。

そこでコンプティークからの提案。パンフレットは半年に1回新しいものが出ることになっていて、次に出るのは8月。だからそれまでに、キミたちが欲しいと思っているソフトを作っているメーカーに、ハイテクゆうパックに参加してくれるようにお願いするんだ。そうすれば、きっと近い将来、どんな新作ソフトでも、郵便局で申し込めるようになるハズ。特に田舎に住んでいるパソコンユーザーは、ガンバレヨ！

そうすればきっとコンプティークのよさが田舎の人にもわかるようになるしね。

▲社長の金子さんが熱心に語ってくれたのだ

▲これがゆうパックのパンフレット

お客さま → 郵便局 → テレソフト → ソフト会社
ハイテクゆうパック

ソフト名
ディーヴァ
めぞん一刻
ファイアボール
レイドック
ハイドライドⅡ
道化師殺人事件
カサブランカに愛を
はーりぃスペシャル
棋太平
りっくとみっくの大冒険
ABYSSⅡ 帝王の涙
バビロン
アスピック
夢幻の心臓Ⅱ
未来
スーパートリトーン
ディープフォレスト
ウイバーン
リ・バース
フライト イン ハワイ
エリュシオン

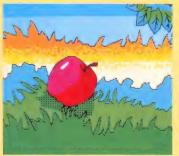
福袋
2
Hソフト編
『LEMONADE』
『美少女写真館』
Hコミック編
過激に書くから、キミもかけ！
大日本ウヒョヒョ読書新聞
Hプレゼント付き！
ここをハサミで切ってネ▶

Hソフト編

美少女コミック LEMONADE

『ZETA』『OMEGA』でおなじみのチャンピオンソフトから、またまたコミック一体型ソフト『LEMONADE』が創刊されたゾ！ パソコンのゲームの方は、ちょっとだけHなアドベンチャーですッ!!

200ページもあるぶあつ〜いコミックとパソコンゲームがドッキングしたのが、この『LEMONADE』です。コミックは全部で13作。コミックの他に、読者ページがあったりして、その内容はなかなかのもの（でも、カラーページが4ページしかない、残念！）。そしてこのコミックの内容にちょっぴりからんだストーリーで、パソコンのゲームの方も作られているのだ。タイトルは“さらわれた美樹ちゃん”。悪いドラキュラに連れさられた吸血娘の美樹ちゃんを助けるために、キミはドラキュラ城へと向かうのだ、さぁ出発！

▲ゲームスタート！ まずはこんな画面が登場。森の中の小道、という感じですネ。オッ、右上の木に注目！

▲その木はリンゴの木だったようです。切り倒すと、真ッ赤なおいしそうなリンゴが1個落ちてきました……

▲……ややしばらくあって、かわいい女のコに出会いました。さきほどのリンゴをあげると、ラッキー！ パンティを見せてくれます

キミの行く手をさえぎるものは

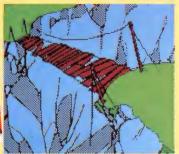
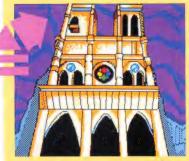
ゲームは“地上編”と“ドラキュラ城編”に分かれている。「どうしますか？」と聞いてきたら動詞を、「なにを？」と聞いてきたら名詞を入力する。テンキーで移動でき、自分の持ち物を画面に表示することもできる。

とにかく、いろんな所を良〜く見て調べること。これがこのゲーム攻略のポイント。そして、何かの役に立ちそうだな、と思ったらすかさずトルしておくこと。

この“地上編”でのポイントは、右下のつり橋のシーン。何もしないで無理矢理渡ろうとすると、ガケ下に転落しちゃいます。橋の状況をよ〜く見ること。ちょっとしつこいかな、ってぐらい見た方が身のためです。ここを渡れば、ドラキュラ城はすぐそこ。そろそろ美樹ちゃんの匂い（？）がしてきましたよ……。

▲……またまた、ややしばらくあって、ナンシーちゃんにある食べ物をあげると、猫にへ〜んし〜ん。魔法のペンダントをくれます

▲なんだこいつは！ 道をふさいでいるうえに、アカンベまでしている。名前と年齢を聞いてお金をあげればどけてくれるよ

▲うわ〜っ、偶然持っていた○○○をあげると、いきなりこんなことをしてくれちゃうのだ。う〜ん、実に美しい光景だ

▲ありゃ〜っ、行く手をさえぎる朽ちたつり橋。ドラキュラ城はもうすぐだというのに。でも、あきらめないで、よ〜く見てみよう

▲お～っ、ついにドラキュラ城に来た！ 妖しい洋館……まさに妖館ですネ。さあ、めざすはドラキュラ伯爵！

▲？ この女のコ、いきなりこんな姿になっちゃいます。キミはこの姿を見れるかな？ 運良く見れたら、聖書をもらえま～す

▲勇ましい女戦士。お～っ、こわッ！ ヌイグルミをあげてもダメなので、よ～し、戦うゾ！ 負けたらゲームオーバーだよ～ん

▲女のコは死んでしまいました しかも全裸になって……。う～ん、ちょっとサービス過剰って気もするんだけどな！

▶この女のコは、実は服を着ていました。彼女が出したクイズに正解すると、裸になって、ショック死するのです

▲お～っ、ついにドラキュラが登場！ もう戦うしかないッ!! スペースバーをこわさないよーに。気合を入れてガンバローッ!!

▲やったッ！ ドラキュラを倒して、美樹ちゃんを無事救出。美樹ちゃんと結婚するのだ

不気味な洋館、ドラキュラ城！

LEMONADE
DISKとMAGAZINEがセット
創刊号

さぁ、いよいよドラキュラ城に侵入。ここからが"ドラキュラ城編"となるわけだが、この先は敵(？)もかなり手ごわい。真っ暗な部屋があったり、壁に細工がしてあったりと、注意深く進んでいかなければやられてしまうゾ。時々、どうしても道を開けてくれない敵（女のコ）に会った場合は、"タタカウ"と打ちこんでみよう。戦闘が可能なら、画面右が戦闘モードに変わるのだ。スペースキーを押して、止まった数字が敵よりも大きければ勝ち、少なければ負け、同じなら引き分け、といういたって簡単な戦闘です。でも、油断は禁物！ 負けてしまってからでは遅い。戦う前にセーブするのを忘れずに！ 敵の生命力や攻撃力はキミの持ち物などによって変化するので、戦う前に何を持っているかを確認する必要もあるネ。

ドラキュラ城の中はかなり広い（と言ってもマッピングするほどじゃない)。床にスライムがはっていることもあるので注意、注意。そして、なぜかいろんな所に女のコがいるんだけど、これがクセモノ。ちょっとおだてたぐらいじゃビクともしない。名前を聞いたり、趣味を聞いたりしてもダメ。何かをあげないと、先に進ませてくれないのだ。女のコとの会話の中にヒントが隠されているようなので、聞きもらすことのないように。

そして……。無事に美樹ちゃんを救出できたら、なんと強引に彼女と結婚させられちゃうのです。人それぞれ好みもあるでしょうが、なかなかかわいい女なので、とりあえず結婚しておくことにしましょ！

対応機種：PC-88シリーズ、PC-98シリーズ、FM-7／77シリーズ／X1シリーズ／ディスク版2枚組／各3800円(PC-98のU／UV2、FM77のAV、40、20は各4800円)／問い合せは、チャンピオンソフト(☎06-365-9900へ)

フォトシミュレーション
美少女写真館

キミは名カメラマン。どのカメラを使うのか、シャッタースピードと絞りはいくつにすればいいのか、フィルムは何を使えばいいのか？　撮影条件がピッタリ合えば、ご覧のようにHな絵がビシビシ見れますヨ！

〈ムービングスクール／Moving School〉

まずは女のコのデータと周囲の状況が表示される。女のコのところばっかり見ていちゃダメ！　周囲の状況をしっかり把握しておかなきゃネ。カメラの種類（バカチョン、一眼レフ、プロ用）、シャッタースピード（3段階）、絞り（6段階）、ASA感度（100と400）、フラッシュを選んで、パシャッ！　シャッターを押せば、即、写真となって画面に出てきます。撮影データがピッタリならばピントすっきり、まちがっているならピンボケとなります。さぁ、ガンバロー。ピンボケはカメラマンの命とりです！

大口潤

▲女子寮の外。一眼レフ→1/125→5.6→？でバッチリ！　失敗するとバットでカーン!?

▲部屋の中。一眼レフ→1/125→？→100とするのが正解

瀬川智恵子

▲街角、しかも被写体は動いている。プロ用→？→5.6→100ぐらいかな!?

▲天井の穴からカメラ小僧してみました。プロ用→1/125→2.8→100で、Hになります

都々美久美

▲体育道具室のとび箱の陰。プロ用→1/125→？→フラッシュでバスーン

▲校庭でパンツ丸出しの久美ちゃん。プロ用→1/125→？→100で〜す

〈スタジオ・カット／*Studio Cut*〉

さて、「ムービングスクール」の次はコレ。周囲の状況は、場所、時間、明り、光源、位置、動静、失敗（5回失敗しちゃうと強制的に次の画面へとばされる）の7項目が表示されています。選んだカメラによって正解の条件は変化して、バカチョンならば、その他のデータのうち1個が正解していればOK。一眼レフなら2個、プロ用なら3個全部正解しなきゃダメ。女のコにはそれぞれ2枚の絵が入っていて、1枚目はまちがったデータを青で表示するから、きちんとメモっておこうネ。中には特殊効果のついた写真もあるよ。

水無瀬郁

▲浴室で洗タク中の郁ちゃんです。一眼レフ→1/125→5.6→?でバッチリのぞき見

▲再び浴室。今度は入浴中。?→1/125→5.6→100で全裸が見れます

早川唯

▲部室で着替中！プロ用→?→8→100で[illegible]

▲ふとんの上でお昼寝中。プロ用→1/250→8→?ってとこかな

和泉亜衣

▲わ〜い、白衣の天使が着がえている。一眼レフ→1/250→?→100としてみよう

▲病人がこんなことしてい〜のかなぁ。一眼レフ→1/250→?→100が正解！

ピンボケに注意！

撮影データをまちがっちゃうと、こんなピンボケの写真になってしまいます。女のコの顔はよく見えないし、Hな部分もボケちゃうしネ。周囲の状況を確認しつつ、マジメに考えてデータを設定すれば、そんな大きな失敗はしないはず……。

▲フラッシュをまぶしがってる。フラッシュは使わない方がいいのかな……!?

▲あら〜ッ、せっかくのHな画面もピンボケじゃね！

対応機種：『ムービングスクール』『スタジオカット』とも、PC-98シリーズ、PC-88シリーズ、FM-7シリーズ、FM-77シリーズ、X1シリーズ、MZ2500シリーズ／ディスク版／各3800円／問い合せは、〒130 東京都墨田区立川3-14-5三栄マンション602　HARDへ

もりやねこ
『パステルハートの誘惑』より

♥ 立花ゆかり　16歳(推定)
バトン部所属　血液型O型(推定)

● 部屋でバトンの練習をしているうちに、ついオナニーしてしまうゆかり。そのうち突然、「英語教えて」と入ってくる妹・由実に自分の体をいじくってもらい、ついにはフィスト・ファックにも及んでしまう

HCは"あって欲

前『さくらんぼ倶楽部』として同じ出版社から大きな判型で出ていたが、雑誌の増刊でもあったためすぐに品切れ。増刷が望まれていたところ、新たに未発表作品2編を加えてB6版で発売されたものである。うー、しかしスゴイ。それに加えて去年度の超ロングセラー『よい子の性教育』が、実は11位にチャートインしているのである。「まんがの森」での売り上げ総計が5628冊。「男はこうありたいね」じゃなかった、「なんなんだろねー」の世界である。

▶新体操会社　思考錯誤　一水社　860円

そして期待の大新人との声も高いもりやねこの2作がチャートイン。なんでも影響を与えたマンガ家が、永井豪、戯遊群、時枝あい、初期の内山亜紀で、好きなマンガ家が沢木あかね、ひろもりしのぶと、わかる人にはわかる秀逸なラインナップである。『パステル♡の誘惑』は、「まんがの森」の総計でも1123冊を越えており期待大だ。3位に伝説の少女王、ひろもりしのぶがきて、8位に美少女職人、中島史雄と、けっこうながんばりようだ。

◀▲もりやねこ『パステル♡の誘惑』　松文館　800円

上総志摩の『パラダイス・ドール』が9位。この個性的キャラが気に入ってるファンに言わせると、紙面からかぼそくもかわいい声が聞こえてくるのだそうである。

ところで、HCを読む時のBGMは何がよいか教えてくれという質問が、埼玉県の桑原昇一(15歳)からきている。大山はもっぱらアルバート・アイラーをはじめとするフリージャズである。そういえば、牧村みき『由利ちゃんの最期』に収録されている「あたりさわりのない穏健かつ破綻のない漫画」の欄外に「BGM BY MR・TECHIE&MISS KIPPLE(立花ハジメ)」というクレジットが入っていて、なかなか味わい深かった。あの廃墟の工業音楽ともいうべきレトロ・ハイテックな音が、意外にマンガに合っているのである。

新体操会社の『思考錯誤』、これがなかなか、きてました。おもしろかった。あと、『フルーツみつまめVOL・3』出ましたよ。

▼『フルーツみつまめVOL 3　オーク出版サービス　850円

読者広場　いこい

いっぱい体験

▲時枝あい『いっぱい体験』500円　ペンネーム"坊や哲"推薦のHCだ。なかなかの御慧眼と察する

別にコーナーを作ったつもりはないのだが、「大山ちゃんのHCは俺にまかせろ係」というのを勝手に作って、自分の好きな時枝あいの他の作品を教えろと、神奈川県の"坊や哲"(19歳)からお便りがきた。

大山の書庫には、同じ東京三世社で『Cの年頃』『ときめきライダー』の2作があった。どちらもきっと"坊や哲"の好みには合うグレードを保っていると思う。

ところで、岐阜県の矢野原隆行(14歳)は、毎号、福袋を親が切り取り、会社のシュレッダーで処理されるそうである。"ウヒョ新"を読めない少年がいるとは……大山は悲しい!

▲少年マンガのノリでHする

"ウヒョ新"ザンゲコーナー　4月号の"ウヒョ新"に多少(そうでもないか)のマチガイがあったので訂正しておく。まず「AIDS菌」ではなく「AIDSウイルス」であった。それと、眉崎深宇画伯のカットが上下逆になっておった。もひとつ。読者様"スケベで悪いが"の本名が匿名希望にもかかわらず、チラリ見えてしまった。こりゃまずかった。ま〜その、シャレだと思ってかんべんしちくれ!

大日本ウヒョヒョ読書新聞

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

「いてもいいし、いて欲しいと思う」(糸井重里)。けだし名言である。HCを非難する人もいるが、大山は言いたい。HCは、「あってもいいし、あって欲しいと思う」(笑)

HCこそ"秘本"である！

しい"と思う

オラオラオラ、と大山の予言は当った。朝日新聞の2月18日の夕刊にでーんと載っておったぞ。AIDS関連で、にっかつの株価が急騰。その理由は「本物がだめならフィルムで、という人が増加」という。株屋の考えることは訳がわからん、と笑ってはいけない。現にミドリザルの例もある。AIDSを人間にうつした一匹のメスザルの話は先月書いた通りだが、JOTの吊端撃彦氏によると、「(氏にオナニーの)回数で負けたサル族の仕返しかもしれない」ということだ。オナニスト及びHCマニアのさらなる哲学構築が望まれるところである。

さて、先日『ブルータス(3月1日号)』で「秘本図書館」と称し、古今東西のポルノグラフィーを集めた特集を組んでいた。だが、投稿写真雑誌やウラ本を取りあげたはいいものの、他はクロソウスキーだのボンデージだのSM小説だので、あげくの果てには「ポルノはアートだ」でしめくくっている。

違う！　Hはそのようなものではない。Hは「あってもいいし、あって欲しいと思う」ものなのである(こりゃ、何でも使える言い回しだな)。

だいたい、牧村みきも取り上げずに、何がボンデージ(黒ストッキングにガーター、ハイヒールのグラマラスな外人女性をSMしてるアレね)だ！　久びさの牧村先生の単行本『由利ちゃんの最期』は、脳天にズシンとくる出来晴えだぜ。これまでに比べると、確実にひと皮むけてるし、ソフィストケートされてもいる。この作品を読んでいると、なぜ自分がダーティペアや、るーみっくわーるどが好きなのか、好きということがどういうことなのか？　禁忌されたもの、虐げられたもの、差別するとはどういうことなのか？　ヒバク、AIDS、近親相姦、性的錯乱、はては天皇制まで、なぜの嵐で考えるようになる。しかもオナニーしながら。解読に時間のかかりそうな、久々の難解書である。

おっと、チャートの解説を始めよう。いつものように東京・新宿のマニアのメッカ「まんがの森」(☎03・341・0921)の2月の売り上げを元に、大山が勝手にHCと思われるものを抜粋し、順に並べたものである。

なんとまあ、亡くなったはずの森山塔『新・さくらんぼ倶楽部』が、1位である。これは以

▲▶牧村みき　由利ちゃんの最期　久保書店　500円

▶▼みなみゆうこ　猫耳とらっぷ　白夜書房　850円

▶▼上総志摩　パラダイス・ドール　フロム出版　700円

H・COMIC 試みのベスト10

	書名／著者名／発行所	
1	新・さくらんぼ倶楽部 森山塔	大洋図書
2	パンプキン13 わたなべわたる他	白夜書房
3	OHポテトボーイ ひろもりしのぶ	白夜書房
4	由利ちゃんの最期 牧村みき	久保書店
5	秘密のファーストデート もりやねこ	桜桃書房
6	女の子ごめん 河本ひろし	辰巳出版
7	パステル♡の誘惑 もりやねこ	松文館
8	思いっきりラブシャワー 中島史雄	久保書店
9	パラダイス・ドール 上総志摩	東京三世社
10	うろつき童子5 前田俊夫	ワニマガジン社

Hプレゼント

毎度おなじみ、ヨッチャンのHプレゼントのコーナーです。今月も、派手に、景気よく、そしてうーんとHなアイテムを集めてまいりました。ちょっとそこのおにーさん、見るだけならただですよ！　そんなに急がずに！　ヨッチャン通ればHが後からついてくる、ってなもんでっせ。遠慮はいらないから、さあハガキを出せッ!!

①

②

★パソコンソフト

①LEMONADE……………3名
②美少女写真館…………………12名

★Hコミック

③由利ちゃんの最期……………3名
④猫耳トラップ…………………3名
⑤パラダイス・ドール…………3名
⑥思考錯誤……………………3名
⑦パステル♡の誘惑……………3名
⑧フルーツみつまめVOL3…3名
⑨いっぱい体験…………………3名

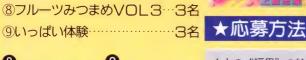
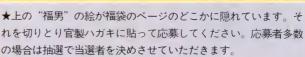
③

④

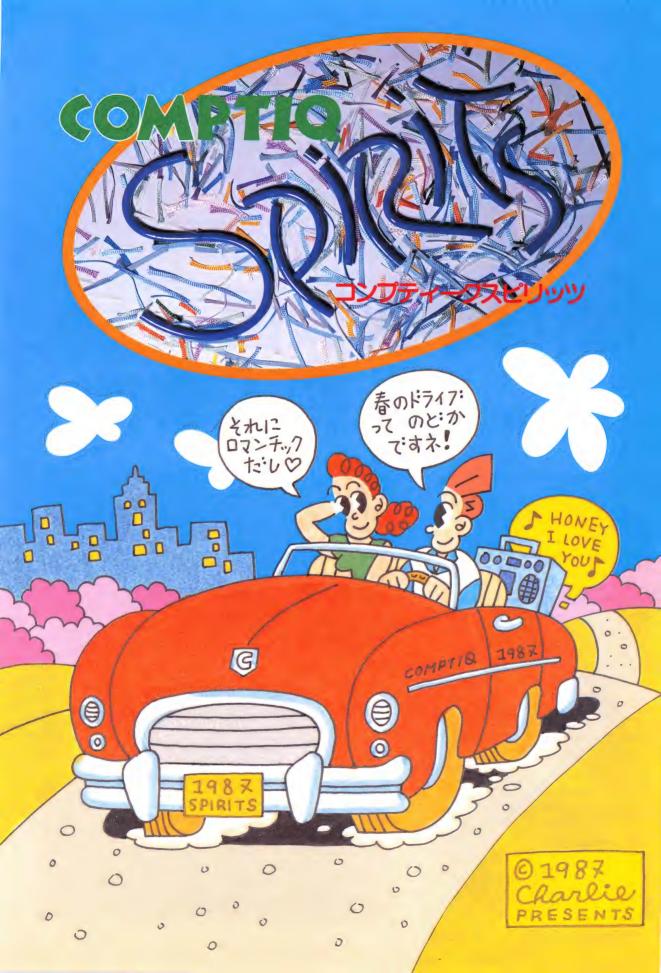
⑤ ⑥

⑦

⑧ ⑨

★応募方法

★上の“福男”の絵が福袋のページのどこかに隠れています。それを切りとり官製ハガキに貼って応募してください。応募者多数の場合は抽選で当選者を決めさせていただきます。
★ハガキに欲しい商品の番号（ソフトは対応機種も）の他に①住所②氏名③年齢④職業（学校名）を必ず書いてください。
★あて先は、〒160　東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6F　コンプティーク編集部「H大プレゼント」5月号係。しめきりは昭和62年5月7日。発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。官製ハガキ以外は無効です。

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります

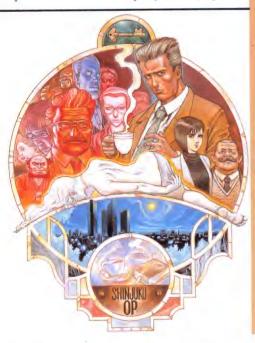
COMPTIQ
SPIRITS
コンプティークスピリッツ
春のドライブ
って のどかですネ!
それに
ロマンチック
だし♡
♪HONEY
I LOVE
YOU♪
COMPTIQ 1987
1987
SPIRITS
©1987
Charlie
PRESENTS

サクラも咲くわ、チョウチョもとぶわで春まっさかり！名前も変わって、新登場!!

FAMICON SPIRIT
●ファミコン・スピリット●

おっいい女！

カワイイだけがFCじゃない！　たまにはタバコの香りに包まれて、男のロマンにひたってみよう M.K

「新宿中央公園殺人事件」
探偵 神宮寺三郎

ファミコンで始めてのハードボイルドロマンが出たぞ！

プロローグ・一人の男が待っていた

オレ？　神宮寺三郎。新宿の裏通りにオンボロ事務所を構えている私立探偵だ。事務所はうす汚いけれど、居心地はなかなかいい。だけど、うす汚い人間は大キライだ。わかるだろう？

だから、新宿に来てもオレの前ではオカシナことはしないでくれ、頼むから。思わずキミのことをブッ飛ばしてしまうかもしれないからな。お互い長い友達でいたいからね……。

新宿駅からオレの事務所のある歌舞伎町までは、何時でも人がいる。朝、夕方、夜中とそれぞれの顔を持った人間が行き交っている。人間というのは忙しい動物だ。その忙しい動物の集まる街のド真ン中に、オレの事務所がある。西口の近代的な高層ビルと共通しているのは、地震が来たら……という心配だけだが、そこら中に人間の臭いがしみついている、なかなかの建物だ。暗く、急な階段を登り、中に入ると一人の男が待っていた。淀橋署の熊野刑事だ。待たされたことに腹を立て、文句を言ってきたが、約束をした覚えもないので、知らん顔をしていると、急に態度が変わり、相談があるという。憎めない奴だ。洋子の入れてくれたコーヒーを飲む間も与えてくれないほど急いでいるらしい…。しかたがない、聞いてやるか。

話を聞いて、いささか驚いた。さっきまでオレが歩いていた新宿中央公園で事件があったというのだ。それも殺人事件が……。

被害者は若い女性というだけで、身許もわからなければ、証拠もないという。

畜生！　やってくれたな。この街で、この新宿で！　オレの庭先で殺人事件を起こすとはいい度胸をしているじゃないか。やってやる、必ず犯人を捕えてやる！　熊野刑事、出かけよう！　コーヒーはあとまわしだ!!

コンプティーク・スピリッツ Spirits

登場人物プロフィール

神宮寺三郎

29歳、私立探偵。頭脳明晰、行動力にあふれ、体力・精神力ともにタフな男。クールな性格をもつ反面、人情にもろいところもあり、いわゆる裏の世界に住む人間からも信頼が厚く、これまでにも数々の難事件を解決してきた若き名探偵だ。タバコはマールボロ、酒はカミュが好みという。

御苑　洋子

22歳。神宮寺三郎探偵事務所のスタッフ。抜群の直感力で神宮寺の捜査の手助けをする。彼がこれまで解決した難事件の中には、彼女が与えてくれたヒントによって解したものも多くある。背が高く、美人。

高田　桃子

21歳。新宿歌舞伎町のバー「イースト」の人気ホステス。

明るく、イヤ味のない性格で多くのファンがいたが、新宿中央公園で死体で発見された。

人あたりもよく、ウラミをかうようなタイプではなかったということ。

熊野　参造

淀橋署の刑事。捜査畑一筋30年のベテラン刑事で、定年間近の55歳。正義感が強く、ひとつひとつ証拠を積み上げていくことが基本であると、最近の若い刑事をはがゆく思っている昔気質の刑事だ。

代々木　一

今回、中央公園で発見された被害者、高田桃子のつとめていたバー、イーストの店長である。大のバクチ好きで、新宿の暴力団とのつきあいもあると言うウワサが流れている。年齢はわからない。

角筈　一郎

25歳。K大学の学生であるが、学校にも行かず、毎日ブラブラしており、何回も落第しているらしい。殺されたホステス、高田桃子とは恋人同士であった。

現在のところ出身地は不明である。

捜査のタイムリミットは15日間!!

新宿を舞台にした、本格ハードボイルドがFCで出た！　うれしいィ～。

ゲームは15日から捜査が始まって、捜査打ち切りが30日。つまり捜査期間は15日しかないんだ。これはかなりキビシィぞ。ゲーム中には、2つのモードがあって静止画面ではアドベンチャーのように、スクロール画面では十字ボタンでコントロールするんだ。

さあ、FCのハードボイルドだどォ！

さんまの名探偵

▲静止画面では、こんなにコマンドがある

もうひとつ、探偵ものを紹介しよう。こちらはうって変って、ハチャメチャドタバタコメディーとでも言ったらいいのか、なんてったってキミのパートナーになるのがあの有名色物男の“明石家さんま”だもの。

発端は関西お笑い界を牛耳る吉本高行宅で殺人事件が発生し、さらに世界有数のダイヤモンド「アフリカの星」も盗まれてしまうというもの。事件当夜吉本家で行われていたパーティーに出席していたお笑い界のスター達の中に犯人が…？　ストーリーはけっこうシビア風なんだけど、なにせ登場するキャストが横山やすし、オール阪神・巨人、西川のりおや島田紳助らお笑い界のスター達がぞくぞく出てくるんだから、タダですむわけない。

画面構成はさんまがその時々に捜査する場所の風景が映し出され、これがメイン画面となるんだ。そして、展開される会話や状況説明などは画面下にメッセージとして表示される。捜査場所への移動は、全体マップモードで、さんまのキャラクターを動かしていくことができる。また、直接容疑者を追いかける追跡モードや特定の場所でゲームに勝つと重要な情報をもらえるアクションモードなんてのもあるんだぞ。捜査範囲は大阪、東京いろんな場所に広がっていく。さて、さんま探偵は犯人をつきとめ「やった～！」と言えるか？

AOU 1987 アミューズメントエキスポ特集

もうひと押し足りなかった今回のショウ

去る3月4・5日の両日行なわれたＡＯＵエキスポ。秋のＡＭショウに比べると規模こそ小さいが、会場は業界人やゲームファン、マニアの熱気でムンムン。歩くのだけで十分疲れた……。

さて、今回の出展社数は45と、昨年より21.6%も多い数という盛況ぶりで、ＡＯＵ(日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会）側もうれしい悲鳴をあげていたそうである。「将来的には国際的なイベントとしたい」という展望に、日本のＶＧの良質化を期待したいところだ。

一方、ゲームマニアにしてみれば、入場料1000円を払うだけで、２日間も未発売ゲームがやり放題。これを逃がす手はないとばかりに、会場には朝から多くのマニア連中が詰めかけていた(これって問題あるんですが……)。

さて、今年の出展品の総評はというと、はっきり言って「これだっ！」というものがなかった。それというのも、大型機の新作がセガ以外になかったことと、ファミコン移植を前提としたような、ちまちました構成のゲームが多く目立ったことであろう。

「これはアーケードでしかできないんだ!」といった、メーカーの熱いスピリットを感じさせる、衝撃的なものがなかったのは事実であるが、それでも平たく楽しめるものはけっこうあったので、メチャクチャにひどかったわけではないと思う。

個人的に印象に残ったものとしては、ＳＮＫの「サイコ・ソルジャー」､セガの「スーパーハングオン」と「タイムスキャナー」､ナムコの「妖怪道中記」といったところ。しかし実際、プレイできた時間はほとんどなかった！(た)

 イラスト／中野豪

各メーカー出展作品ラインアップ！

アイレム販売

かつての「風船割りゲーム」をバージョンアップした『小僧隊ガッチョ』が出展された。

コミカルなガッチョをシーソーの上で元気よくジャンプさせ、風船をバンバン割っていくゲームで、アイテムによるパワーアップもある。アルゴリズムも、昔のゲームにかなり忠実だ。

ただ、上でずっとパンパンやっていて、不意に落ちてくるときの恐怖というのがあって、あまりに高速で横っ飛びされて、絶対アウトになるケースがあったのが不満だった。

この他、占いコンピュータ「キスメット・イブ」も。これは当たりまっせ!!

小僧隊ガッチョ

エス・エヌ・ケイ

今回最も活気のあったブースのひとつが、ＳＮＫ。

アテナが成長して帰ってきました！ おまけに歌まで歌っちゃうというアイドルぶりぶりの『サイコ・ソルジャー』。

ゲームの構成自体はさほど目新しい所はないが、やはり音声合成に五重丸！「アテナ行きまーす！」「ラッキー！」「GAMBA!」と、よくおしゃべりして、前作に増してカワイイのだ。テーマ曲を歌っている、清水香織ちゃんもマークするっきゃない。

発売されたら、みんなで歌ってブッツンしよう!?

サイコ・ソルジャー

カプコン

突発的ヒットを飛ばした『サイドアームズ』に続く次なる作品は、『必殺・無頼拳』。すでに発売となっているので、写真はカットさせてもらうけど、『闘いの挽歌』を上から見たようなゲーム。シューティング Only だったカプコンが他のジャンルを確立したことは好ましいことだが、相変わらず普通の人には難しすぎて、ゲームにならない。全体的ランクダウンを望みたいものである。

今回出展のメインは『トップシークレット』。一見、『ロックンロープ』に似ているが、ワイヤーの使い方にテクがありそう。

まだ中途半端だったが、アイデアは悪くないので、練りあげてほしい。

トップシークレット

コナミ

今回のコナミはおとなしかった。未発売製品がなんにもない！ ようやく普及してきた『ル・マン24』と、『ダブルドリブル』『魂斗羅』の出展であった。

『ダブルドリブル』は、本格的バスケットボールゲームの決定版。ボタン操作がややこしいのが欠点だが、ダンクシュートの大ＣＧをはじめとして、リアルな展開が楽しめる。

『魂斗羅』は、ランボー＋コマンド－＋エイリアン２＋からくり道中(？)といった感じの、ゲリラアクションゲーム。ハデにやろうぜ！

魂斗羅（コントラ）

ダブルドリブル

ジャレコ

う一む……ジャレコも新製品なし。『サイキック５』と、エキスポの約１週間前に発売になった『エクセライザー』が出ていた。

『サイキック５』は、５人のエスパーが迷宮状の屋敷に入り、大魔王を倒すという、もうおなじみのゲーム。ＶＧＭがメチャクチャ良いのは感動的だったが、コンセプトは完全に『マイティボンジャック』。アーケードゲームとして考えてみるとスケールがチャチい。

一方の『エクセライザー』は、ノリが実に４～５年前。連射速射の時代に単発ミサイルを使いこなさなければならないし、ＣＧのセンスも古い。―― でも、意外にウケたりして!?

エクセライザー

サイキック５

セガ・エンタープライゼス

セガは数で押してきた。メインはやはり『スーパー・ハングオン』だったのだが、それよりも前面に押し出されていたのが、カードシステムの拡張。ゲームセンターだけでなく、各種レジャー施設やショッピングなどに広い用途を、とアピールしていた。

さて、ゲームの方の話に入ろう。

まず『スーパー・ハングオン』。4つのコースが選べて、ステージも6～18と多くなっている。新筐体がお目見えしていたが（ヤマハのＹＳＲ50という小型バイクみたいなの）、前作の筐体とコンパチブルだそうで、かなりの普及が期待できる。３台出展されていたが、なかなか空かず、すごい人気であった。　次に『タイムスキャナー』。ピンボールにストーリーが加わったという売り文句で、時を超えて熱くなる、まさにピンボール・アドベンチャーだ。

特筆すべき点は、コンパネそのものを揺することによって、揺らしのテクニックが使えることだ。また、４つのステージのクリア法もそれぞれ異なっていると共に、豊富なフィールド画面とフィーチャーも用意されていて、まさにピンボールＶＧの傑作！

その他の製品としては、ステージをクリアしていくごとにＨ☆※な画面が見られる『ブロックギャル』、本格的空中戦シミュレータ『デンジャー・ゾーン』、エイリアンを退治し進む『エイリアン・シンドローム』、そして『時の戦士』(失礼！資料不備）が出展されており、それぞれ盛り上がりを見せていた。

時の戦士

ブロックギャル

タイムスキャナー

デンジャー・ゾーン

スーパー・ハングオン

エイリアン・シンドローム

タイトー

うーし、やっと出たぜ『ダライアス』。今回のショウでは２台もデモっておったにもかかわらず、まったくできませんでした！　怒りがね……!!

まあこれはすでに紹介済みなので置いといてと。今回のメインは『スーパーＱＩＸ』と『ラスタンサーガ』。

『スーパーＱＩＸ』は、５年前に出た『ＱＩＸ』のバージョンアップ版。クリアの方法が増えたとともに、アイテムも加わり、画面もカラフルに。

『ラスタンサーガ』は、伝統のヒロイック・アドベンチャー。キミはドラゴンスレイヤーか!?

ラスタンサーガ

スーパーQIX

テクモ

日本での隠れた人気スポーツの中に、アメリカンフットボールがある。これがとことんリアルに追及されて、『オールアメリカンフットボール』になって、テクモから発表された！

いちばんの注目点は、フォーメーションの選択ができること。今までにはできなかった、多彩なプレイ展開ができるし、操作がトラックボールだから、熱くなることまちがいなし。もちろん、２人で対戦もできる。

相手とのかけひき、読みが面白いアメフト。このゲームで一層盛りあがるきざしが！

この他テクモのブースでは、ビリヤードのデモンストレーションも行なわれていた。ハスラーがキューで球を（シャレではない！）はじく姿って、素敵ですネ。大人のムードのテクモのブースでした。

オールアメリカンフットボール

データイースト

臥竜列伝

データイーストの出展は、のちほど紹介する『魔境戦士』の他に、参考出展として『臥竜列伝』、そして『カルノフ』の海外版（面構成と敵の出方が違う）だった。

舞台は古代中国・乱世の真っただ中。悪の軍団呂布一味に囚われている芙容姫を救出するため、劉備玄徳・関羽雲長・張飛翼徳の３人の勇者は立ち上がった！

画質とキャラが『魔境戦士』に似ていたので、ゲーム内容にメリハリを！

日本物産

日物と言えば麻雀ゲームなしには語れない。今回も新作『対家麻濡感（ハウスマヌカン）』が出展されたが、それだけではない。

まず『ブービーキッズ』。

23世紀から時空間迷宮に引きこまれた、キッドとマック。敵の大追跡から逃れて戦う……には武器がない！　さあ、どうしたらもとの時代にたどり着く？　——というわけで、穴を掘って敵を埋めたり、アイテムを使ってやっつけたり、の大乱戦。

そして『早押し対戦クイズ・ハイホー』。

言うまでもなくクイズゲームなのだが、問題の数がなんと、6000問。４人までプレイできる早押しクイズだから、友達が集まったら、ゼヒみんなでやりたいネ。

コンプティーク・スピリッツ

ブービーキッズ

ハイホー

その他

あと、紹介しきれなかったメーカーとゲームについて、こちらで紹介しよう。

ナムコからは『妖怪道中記』。これは後で別に紹介するので、あえてはずさせてもらった。

ユニバーサルからは『スーパーピエロ』。知る人ぞ知る『Do! RunRun』のバージョンアップ版だが、まだ正式に発売となっていなかったので、ようやく日の目を見ることに……？

ＵＰＬでは『忍者くん』の続編が出ていたが、今ひとつインパクトが弱かったし、サン電子は良くわからなかった。（ＦＣソフト出すのはやめてくれ〜）

その他、海外メーカーのプレミア・ウィリアムスが初参加で、ピンボールを出展していた。

メダルゲームについては、セガからビンゴのビデオゲーム、タイトーのダービー、カプコンの小型メダル機など出ていた他、シグマが相変わらず注目を集めていた。

それにしても、今回のビデオゲームは、昔の製品の焼き直しの多さに驚かされた。果して今年どうなるのか!?

アルファレコードから続々
ゲームミュージックレコード登場

ＧＭＯと聞いてピンとこない人は、モグリだと言われて当然！　——今やＶＧＭは、このＧＭＯレーベルが目印。

２月25日にリリースされた、「セガ・ゲームミュージック＃２」と、「ＳＮＫゲームミュージック」。どちらもグッドな仕上がりだ。

「セガ＃２」のおすすめは「ハングオン」。ギターの音が渋い。

「ＳＮＫ」は、今のＳＮＫサウンドの革命の張本人、「ＡＳＯ」と「怒」。独特の重低音、SNKならではの音作りだ。

さらに３月25日発売の「コナミック・ゲーム・フリークス」。「コナミ矩形波（くけい）クラブ」と銘打って、「恋のホットロック」「沙羅曼蛇」「ル・マン24」という、おいしいラインナップ。もう聴いた？

——さて、ここで一発お知らせだ。

ただ今ＧＭＯでは、「ゲーム・ミュージック・カタログ」を提供中。ご希望の方は、封筒に60円切手同封の上、

〒108 東京都港区芝浦３—５—34

アルファレコード株式会社　販促課ゲーム・ミュージック・カタログ係まで。ヨロシクね。

▼質感たっぷりのＳＮＫサウンド

▼ポップ＆ロックと、オールラウンドのセガ

▼「コナミック・ゲーム・フリークス」

▶ＶＧＭの歴史を語るカタログですぞ！

あなたは現世に戻れるか?

妖怪道中記

たろすけ地獄を往(い)く

さきに紹介したAOUエキスポで、ナムコが出展したのが、この「妖怪道中記」だ。ショウではもっとも人気の高かったこの製品。なかなか凝った内容になっとりますぞ!

いたずら小僧のたろすけが、妖怪たちと大接近

たろすけはイタズラ好きの少年。あんまりイタズラが過ぎて村人たちを困らせていたために、地獄界に落とされてしまった。

「おまえはエンマの裁きを受けるのだ。行いによっては、2度と元の世界へは戻れないぞ」

地獄の入口、苦行の道、幽海……。たろすけは5つの世界へ旅に出ることになったのであった。

行く手をじゃまする妖怪たち。授かりし妖怪念力を使って、悪い妖怪たちをやっつけろ。

1発では倒せないヤツには、レバーを下に入れてふんばれば、より強いパワーの念力が放射できるぞ。ただふんばりすぎると、上の写真のようにゼーハー息切れしてしまうのでご注意。顔が赤くなったら最高レベルだ。

▲カエルをいたぶると、降参して、「いいこと教えて」くれるんだ。右を見よ!

妖怪の中には話しかけてくる者もいるので、会話シーンにも注目したい。選択を問われる場面もあるので、そこはキミの判断におまかせする。

画面の右上には全体マップがあって、たろすけの位置を教えてくれる。意外な場所に意外なものがあるかも知れないので、あちこち歩いてみたいよね。

▲妖怪念力MAXパワー! 敵を貫通して飛んで行くけど、これ1発でも倒れない敵もいる

▲鬼どもと戦う、たろすけのご先祖様「もんもたろ~」。左でお祈りする、たろすけがカワイイね

▲上へ上へと登っていくと、こんな所に来てしまった。このきれいな女の人は……?

サイコロ勝負でハマるか、もうけるか?

チビガエルを踏んで上まで登っていくと、ガマの親分のサイコロ道場。ルールは簡単。丁か半かのサイコロ勝負。賭け金は2000→5000→1万と、1回ごとに上がっていくが、途中でやめてもいいし、とことん勝負するのもいい。

あんまり深みにハマって、スッテンテンにならないようにね。

▲うーし、思いっきりかせぐぞ! ——さて、結果はバクチ成金か、借金大魔王か!?

商い中

この看板が目印だ

しっかりかせいだら、ガッチリ買いましょう

妖怪を倒すと、「銭」が出てくる。道中にころがっているものもあるが、とにかくこれを取ってためて、「商い中」の看板を見つけ、いろんなものを買う。銭がなければ、この世もあの世も、なんにもできましぇん!?

▲何をするにも元手はゼニだす

▲買った品物はアイコン表示されるよ

疲労回復用品

妖怪汁

パワーが4ポイント増える。たいしてダメージのないときに買うとよい。

地獄丼

パワーが6ポイントふえる。よく計算すると、妖怪汁との採算が合わない……!?

道中まんじゅう

旅の途中でパワーが0になっても、その場で6ポイント回復。

天女のフン

これがまた何であるのか不明。「鹿のフン」でないことは確かな、ナゾの薬じゃ。

攻撃用品

たろすけの通常の妖怪念力は、飛ばすとブーメラン式に戻ってくるが、戻ってくるまで次の念力が発射できないという、ちと不便なもの。

そこで銭を出して買うわけだけど、さすがに他のアイテムに比べて値段がはっている。

しかしこればっかりは持ってないと先が苦しいから、思いきって大枚はたいて!

2連射

3連射

4連射

その他雑貨

カール類須

その名のとおり、速く走れて、また遠くにジャンプできる。

かっぱの水カキ

水面では速く泳げて、水中ではボタンの押しかたで水をかいて泳げる。

お助け猫トラジ

いわゆるオプションで、敵を倒してたろすけを守ってくれる。

たろすけの行く手に待つものは……?

▲世の中(?)そんな都合のいい話ばかりあるものか。ためしに渡してみると……?

▲ここはカメを助けてあげなきゃ。だけども、値段をきいて爆発してはいけません

5つの世界にはそれぞれ脱け出す条件があって、これを知らなければ、その世界は出られない。「地獄の入口」は、赤鬼を倒せば○(マル)。「苦行の道」では青鬼がうまいこと言ってくるけど、だまされちゃダメ。「幽海」は、――これは浦島太郎ですね。

そしてたろすけには、ご先祖様の“もんもたろ～”がいることもお忘れなく!!

※ゲームの画面写真はすべて開発途中のものです。

戦士よ！ 魔境を打ち破れ！！

森と湖にかこまれた神秘の国「マセルラン」。しかし30年に1度の「聖なる炎」が輝きを失う日、悪の根源、暗界の帝王ライオーが攻めてきた。

戦士ゼベルとガゼムよ、マセルランに光を取り戻すために戦え！

母国マセルランを占領した暗界の帝王「ライオー」を討て！

豊かな大地と、独特の高度な文明に恵まれた「マセルラン」。今年は、30年に1度のモケレ・ムベンベ祭があり、その祭で神に捧げる聖なる炎を聖地リーヴァンまで受け取りに行かなくてはならない。その大役を仰せつかったのが、ゼベルとガゼムである。

聖なる炎は、悪を寄せつけぬ神聖なもの。しかし、30年に1度その炎が輝きを失うとき、つまりこの年、満を持して待ち構えていた暗界の帝王ライオーが、マセルランに攻め込んできた。……マセルランの若き戦士たちの勇敢な防戦ぶりも空しく、都は陥落した。

ライオーはこの後、隣国ゼンプレも侵略し、さらにその隣国であるドイルスにまで手を伸ばしてきた！　この知らせをドイルス王の宮殿で聞いたゼベルとガゼムは、旅をあきらめ、マセルランに戻ることを決意したのだった。

2人の戦士と母国の運命やいかに!?

◀そしてオーラスの「ライオー」。炎のたてがみを持つ一つ目ライオンだ。なかなか緊迫した雰囲気！

異世界を舞台にして展開される、ファンタジック・シューティングゲームが、この『魔境戦士』だ。主人公の手持ちの武器と、エアカーに装備されたビームとをたくみに操作し、ライオーの手下どもをバシバシやっつけて進もう。

『ブレイ・ウッド』『カルノフ』に続く、古代風なバックグラウンドにミックスされた、妖しげな雰囲気。サウンドや中間色主体のグラフィックにも、マルしてください！

◀1面のボスのドラゴン。火を吐きながらクネクネと迫ってくるあたりがリアル

◀これは2面のボスの大鳥人。こちらは3連誘導弾で応戦だ！　油断せずに行こう

おっ!? ループレバーだ

かのＳＮＫが有名にした「ループレバーシステム」だけど、なんと、この『魔境戦士』にも、ループレバーの操作系が採用されていたのだ。

エアカーに乗ったプレイヤーが8方向を向いて、手持ちの武器を使うことができるというわけで、これによって、より幅広い攻撃ができるというワケ。

なお、武器の手持ちは50個。プレイヤーの武器は、買ったものがなくなるとナイフに戻るだけですむが、エアカーの方は使いものにならなくなってしまうので、使える数が減ってきたら、早めに乗り換えるように。……なに、ゼニがない？　うーむ、それはしばらく耐えてもらって……。

それにしても、他社でもチャンネルスイッチの採用に踏み切ったか、と、私はうなずいておりますけども、じつはアーケードに登場してたのはもう8年も前なんだよネ。

アイテムの「使い方」と「買い方」が、勝利のためのポイントだ!!

敵をやっつけて取った金貨は何に使うかというと、途中にある武器（アイテム）を買うためのものだ。
集めた金貨がアイテムの値段以上だと入手でき、プレイヤーの武器の場合は最新のものに持ちかえられ、それまでのものはストックされる。
あまりやたらに買いすぎると、あと持続しなくなってしまうので、結局はムダなく効果的に、いかに武器を使うことができるか、というあたりがポイントになってくるだろうネ。

プレイヤーの武器

ナイフは常備品。でも弱いから!!

買った武器の持ち数は50。おもしろがって使うのも問題だけど、敵を倒して金貨でモトがとれると考えた方が。

▲敵の猛攻！　こちらは手薄！　▲必殺の火炎攻撃！　これは強力!!

ナイフ	—	手裏剣	60
無制限だが射程が短い！		同時に3つ投げ／ 連射×	
強化ナイフ	30	火	70
射程が長くて、やや強力		落ちた場所でしばらく燃焼	
オノ	40	手榴弾	80
ナイフより強力		ドカーン／ と爆発	
強化オノ	50	散弾	90
オノよりさらに上の強さ		4方向に炸裂する	

マシンとその武器

M-1	スタート時のマシン。単発ミサイルを装備している	80	M-5	これは3連射の強化誘導弾。狙った敵は逃がさない！	150
M-2	こちら、ちょっと強めの3連射。より広範囲の敵を倒せる	100	M-6	レーザー砲を装備。うーん、しかし250は痛い出費……!?	250
M-3	なんと6連ミサイル。前方に拡散して飛んでいく	200	M-7	バリアビームを装備。前方と横をカバーするが、射程は極めて短い	250
M-4	自機のX軸に合わせて動く誘導弾を装備。テクしだいで重宝するぞ	100	M-8	敵をつらぬく破壊光線を装備。前方の敵など一網打尽！　スゴイ!!	250

▲6連ミサイルは拡散するのだ！

その他まだまだあるんだよっ! と

※カプセル

グリーン		一定時間無敵	250
オレンジ		プレイヤーの弾数+20	50
グレー		マシンの弾数+20	70
オレンジ＋グレー		プレイヤーとマシンの弾数+20	100

※その他

ターボ（スピードUP）
100
ヨロイ（1回接触可）
250
1UP
500

▲うほーい、武器がいっぱいあるゾ♪

グレートバレーボール

あぁ、ついに来てしまいました。オールマイティにゲームをこなすボクが唯一苦手とする球技、それもバレーボール。いや、本物とは視点が違う！ いいわけからのスタートなんて……

なに、苦手だぁ!? 特訓、特訓をやれ(編)

スポーツもので何がイヤって、外野がウルサイのが一番ですネ。そう、1人でこっそり、暗くやってこそスポ根なのですヨ。決して「コーチ！ 私、もうバレーができないんですっ！」なんて、ありがちなパターンにハマったりしないよーに。キャラも男だし。

で、まずはサーブの練習から、これはまぁタイミングさえ合えばとりあえず相手のコートには入るんだけど、このグレートバレーボールでは、サーブしてしまったボールをコントロールできるという掟破りなワザがあるから、ラインぎりちょんサーブを覚えよう。

問題はスパイクなんだな。慣れないとまぁ、スカスカ落とすこと。これを見られたくなくて見物人を追っぱらったくらいなんだ。偶然でも決まったらそのタイミングを覚えてしまおう！

うまくなったら外野を呼んで試合だ！

▲練習はサーブとスパイクの2種類

▲ポテッ！ タイミングが悪いのネ

▲スパイクはもっと鋭角に撃とう

▲ウン、まぁこんなもんかな

●『アウトラン』ポスター当選者発表●西嶋靖智(北海道)／西川哲弘(東京都)／渡辺和幸(東京都)／影山裕幸(静岡県)／川北賢三(三重県)の5名。おめでとう!!

まずは親善試合から

いきなりトーナメントだと上位に成り上っていくのがつらいから、まずは親善試合で各国の性格を研究しておこう。××の後衛はラインギリギリだとほとんど取りこぼす、なんてことが発見できればしめたもんだ。(ん？　2文字の国って……) まぁ、各国の強さは今の世界情勢など考えてみてくれれば、だいたいその通りになってると思う。

自国と相手国を決める時に、各国のBGMが流れてくるのが、とってもオシャレーでしょ？

国が決まったら自分のチームでサーブ、レシーブ、スパイクのどこに重点を置くか決めて、いよいよ試合だ！

▲この８カ国の中でキミはどれを選ぶ？

▲スパイクとレシーブを強化したゾ

世界の強豪が今ここに集結した!!

各国の代表が集まったところで、いざプレイ！　っと焦って始めてしまうのはじつにソン。デモプレイも参考のために見てみよう。両方ともコンピュータが操作しているから各国の特徴をつかみやすいんだ。着実に返す国、スパイクを決めようとする国とけっこうパターンがあるみたいだ。それでは試合会場の「瀬賀」さ～ん！

▲おっされ～なフランスチームで～す

▲ピピーッ！　デモプレイ開始！

ハイッ！　こちら試合会場の瀬賀で～す！

①：えー試合開始直後からアメリカ側ではフェイントとも、操作ミスとも思えるような展開をみせております。こういうこけおどしは後衛が拾えたからいいようなものの、はっきり言ってムダですネェ。

②：んー、まだチーム内でのまとまりがないようです。モロにどしろーと丸出し。９人制バレーでもしてたんでしょうか。

③：対するブラジルはハデさはないものの、確実にレシーブしてきますネェー。それにしても観客席の左上で寝てる客はナニ考えてんでしょう！　外交問題に発展しないことを願ってやみません。

④：あー、何ということでしょう！ほとんどストレート負けじゃぁないですか！　アメリカチームを使いながらのこのテイタラク！　もうやめた方がいーんじゃないのと思わず言ってしまいそーな私です！

⑤：コートチェンジをしたあともすでに疲れの見えているアメリカ、早い話がボロボロ。どうしよーもなくマッチポイントまできてしまいました。絶体絶命のピンチに、ハマリこんでいます！

⑥：お～っと！　どうしたことでしょう！　ブラジルせっかくのところで単純なサーブミスです！動きの鈍さが幸いして命拾いをしたアメリカチーム！　これからに期待しましょう！

⑦：期待した私がバカでした！もーやめちまえ！　２度とやるんじゃねーヨ！　と激しくののしりつつ、会場からお別れします!!

なんて言葉使いの悪い解説者なんでしょうね。最初は誰でも上手じゃないんだから暖かく見守ってほしいもんです。とりあえず最初は攻撃よりも、守りの練習のつもりでやってみるのが一番ではないかな？　１度や２度の負けで落ち込んでちゃダメだョ。(もっとず～っと多く負けたクセに！㊢)それではつらく悲しいエンディングへと参りましょうか……。

イラスト／相村嘉一

惨敗!! 今にみていろ!

ヘマしたところばっかり見られてしまったので、偶然うまくいったときの写真も出しておいちゃいます。この偶然も練習しだいではきっと必然になるものと、かた〜く信じて練習しよう！

ところで、試合に負けると下の写真のようにキツーイ１発をくらってしまうんだ。でも、もし勝つことができれば、キミがこのキツーイ１発のスパイクを撃つことができる。その日を夢見てとにかく練習しましょう。

えっ？ 最初から勝ちたい？ そういうセッカチな人は強いチームを選んで、最初に設定する「チームとしてのバランス」をサーブ中心にしてみるのもいいかも知れないな。でもそんなことではトーナメント戦でとても上位には入れないぞ！ やっぱり実力でね！

▲これが本当のアメリカのスパイク

▲見てください、この根性。ねっね!!

▲転倒しつつもボールだけは拾ってるでしょ！

スーパーワンダーボーイ

え〜正真正銘のワンダーボーイが、帰ってまいりました。もちろんＴ名人も出ません。あの、アーケード版が、そのままマークⅢでできるんです！

今回はタッチの差で一部しか紹介できないんだけど、次回はぜひ取りあげたい、っと言えばデキのほどは想像してもらえるかな。わかってもらえれば結構。それじゃ、また来月ネ。えっ？ スペースがまだある？ 困りましたネ。

ええっ!! アーケードをしたことがない！ そりゃ、もっと困った。ストーリーは、森の大魔王にさらわれたガールフレンドのティナを救い出すためにボーイが冒険の旅に出る、というもの。目的自体は勧善懲悪の御意見無用型なんだけど、エンディングへ到達する過程をいかに楽しませるかが大切なんだよネ。まぁその辺は、実際に見てもらえばすぐに納得してもらえると思うな。

そうそう、前作の意地悪な逆ワープもないから隠れキャラなんかも、思いっきり安心して探すことができるぞ。

こんなに変わったグラフィック！

▲これが前作。ちょっと太めだ

▲敵キャラもやっぱりかわいいね

▶フルーツがちょっと見えにくくしてあるから注意

◀金太郎風の前作にくらべずいぶんカワイイね

NAKAJIの これでどーだっ!!

アレクも登場！ サウンドテスト

み〜んなが探していた『ダブルターゲット』のサウンドテストが発見された！　しかもジョイスティック組へのフェイントなのか、なんとポーズボタンも使うんだ。やりかたは、タイトル画面の時にポーズボタンを4回押してから、2P側の②ボタンを押す。そうすると写真の画面になり、1P側で選曲できるんだ。ゲーム中だと、あんまりBGMをじっくり聞くようなこともないからぜひ試してみてネ。それにしてもシンバルアレクとか、ただパタパタ飛んでるだけのオパオパとか、こってるネ！

（情報＝<千葉県>安部忠司クン）

▲マリー、オパオパ、テディボーイ、アレク、ダレ？

これが1面のボーナス！

1面にはワープトンネルがないから、隠れボーナスはないと思ってたでしょ？　ところがどっこいちゃ〜んとあったんだネ。1面のボスを倒してから、スタート地点へ戻ってみると正体不明のポイントボールが出現していて、取ると5000点になるんだ。

（情報＝<熊本県>黒川亮クン）

▲まずはボスを倒しちゃって……

▲戻ってみると、5000点！

めり込みエドガー

これってもしかして全然役に立ちそうもないんだけどなぁ……？　ま、それは別にして紹介しちゃおうかな？　2人でプレイしていると、ロケットを持ってる側が、もう片方を頭に乗せていくことがあるよネ。そんな時に、ブロックの下や画面最上部まで行って、頭に乗ってる側を何度もジャンプさせてみよう。ブロックの場合はピョコン！　って上に乗っかっちゃうんだけど、画面の上でやるとそのまま昇天してしまうんだ。この時、召されていく魂は下から出て来る。ウーン、なんてクラーイ遊びかたなんだろう。下からつき上げておいて、勝手に昇天していくのを見てるなんて……。

（情報提供＝<大阪府>島田尚徳クン）

とびます！　とびます！

ラストはウッディーポップだ！　まずはコンティニュー。これは、ゲームオーバー表示中に6回以上ボタンを押せばOK。続いてはワープ。これには汽車とダイヤが必要だ。汽車を出しておいて、トイゲートにダイヤを入れるとワープとボーナス点が入るゾ！（情報＝<兵庫県>渋谷晋二クン）

▲GAME OVER から CONTINUE に変わった！

▲ラッキー！　2万点ボーナスで 1up

コンプティーク情報部員コーナー ネットワーク

すっかり気候もよくなりました。もう夏も近いね。さあ、しっかり情報を集めて送ってね。情報部員は1日にして成らずです。がんばってくれたまえ。

今月も新部員が続々誕生

いきなり驚いたと思うけど、今月は史上最高25名の新情報部員が誕生。それというのも、新コーナー「私は見つけた、僕は知っている!!」から開店大サービスで、澤くん、酒向くん、有田くん、丸岡くん、中野くん、岡崎くん、宮本くん、長浜くん、昌子くん、川口くんの10人の上場が認められたからだ。得意なゲームは、『摩訶迦羅』『デーモンクリスタル』『キングコングⅡ』『ウィザードリーⅡ』などそれぞれ違うけど、送ってくれた情報はすごいのばかりだよ。おなじみ『ザナドゥ・シナリオⅡ』の“ケーコ組”からも、江藤くん、樺島くん、熊坂くん、細川くん、渡辺くん、須安くん、橋爪くん、林くんの８人。また「ドクター四谷のシミュレーション研究所」からは、和田くん、荻野くん、福沢くん、西村くんの４人が上場。今回の最高得点をマークした澤くんは、ルーズリーフ５枚のマップを送ってくれたのだ。みんなもがむばってね。

情報部員名簿

General

- ■澤　勝典〈東京都〉(5)
- ■酒向英彦〈岐阜県〉(4)
- ■有田　均〈三重県〉(3)
- ■丸岡和弘〈埼玉県〉(3)
- ■中野　陽〈愛知県〉(2)
- ■岡崎　勝〈広島県〉(2)
- ■宮本雅之〈兵庫県〉(2)
- ■長浜徹也〈愛知県〉(2)
- ■江藤文人〈福岡県〉(2)
- ■樺島昭彦〈愛知県〉(2)
- ■熊坂欣也〈神奈川県〉(2)
- ■細川　正〈東京都〉(2)
- ■渡辺輝樹〈神奈川県〉(2)
- ■安部忠司〈千葉県〉(2)
- ■黒川　亮〈熊本県〉(2)
- ■島田尚徳〈大阪府〉(2)
- ■渋谷晋二〈兵庫県〉(2)
- ■荻野恭将〈東京都〉(1)
- ■須安治彦〈広島県〉(1)
- ■橋爪研吾〈奈良県〉(1)
- ■林　彰文〈東京都〉(1)
- ■福沢　晶〈福井県〉(1)
- ■西村勝太郎〈滋賀県〉(1)
- ■昌子和郎〈島根県〉(1)
- ■川口隆行〈北海道〉(1)

前号追加分

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されてゆき、左のポイント表示にそってランクアップしていく。もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルも夢じゃない。

スーパースペシャル	11pts.〜
スペシャル	6〜10pts.
ジェネラル	1〜5pts.

テレフォンカード 50 コンプティーク

▲麻宮騎亜先生直筆のTELカード

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。**〔部員に贈られる副賞〕**スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6Ｆ
コンプティーク編集部

◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム

◀情報部員には部員証が贈られる

 イラスト／相村嘉一

Risa Tachibana

立花理佐

COMPTIQ
IDOL DATA BANK

photo/Yoichi Iwase
styling+hair+makeup/Fueba Fujino
design/Kazuo Takagi
costume/Bonjour

CALENDER

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
4/26	4/27	4/28	4/29	4/30	1	2
憲法記念日 3	4	子供の日 5	6	7	コンプティーク発売日 8 マルカツ発売日	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22 マルカツ発売日	23
24/31	25	26	27	28	29	30

Hydra
1987・3/6
MONSTER 5 MAY CALENDAR
1 FRI 2 SAT 3 SUN 4 MON 5 TUE 6 WED 7 THU 8 FRI 9 SAT 10 SUN 11 MON 12 TUE 13 WED 14 THU 15 FRI 16 SAT
コンプティーク発売日
㊙ファミコン発売日
17 SUN 18 MON 19 TUE 20 WED 21 THU 22 FRI 23 SAT 24 SUN 25 MON 26 TUE 27 WED 28 THU 29 FRI 30 SAT 31 SUN
㊙ファミコン発売日
〔ヒドラ〕頭の数は伝説によってまちまちだが、ともかく何本もの首をもった魔獣。めったに現れず、現れるときは単独だが、その別々に動く多数の首の攻撃は極めて危険。棲み家は地底の穴。
イラスト／小林誠

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

PHOTO／岩瀬陽一

とにっかく、メチャンコ明るい！ 元気いっぱいの理佐ちゃん。会った瞬間に、す〜ぐ、お友だちになれちゃうって感じ。こんな子、クラスにいたらいいな……ナンテね♥ ドラマ「毎度おさわがせします」では、主演・はるか役で大活躍中!! でもって、4月1日には「疑問」で歌手デビューも実現!! そんな理佐ちゃんに超密着取材だ!!

エクボが好き！ 笑顔が好き！ 4月1日、「疑問」でデビュー
立花理佐

RISA
RISA TACHIBANA

PART1

テレビ、ラジオで大活躍 理佐の仕事場に潜入だ！

朝から夜まで、仕事と追いかけごっこ！
睡眠5時間でガンバル理佐ちゃんを追跡。

疲れ知らずの元気パワー エクボが今日も笑ってる！

毎度おさわがせします

TBS系／火曜夜9時～54分

最初は恥ずかしくて、なかなか脱げなかったの！

ごぞんじ、毎回エッチなシーンが飛び出すこのドラマ。しっかし、理佐ちゃんって度胸があるもんだ！　大胆に下着姿になったりしてさ。
「だけど、いちばん最初はね、恥ずかしくてなかなか脱げなかったのよ。それで番組のスタッフにすごく怒られて……。怒られるの怖いから、それからは思い切って、スパッと脱ぐことにしたんだ。恥ずかしいけど」
ウ～ン、理佐ちゃんもツライんだあ……。
取材に訪れたこの日も「エクスタシー感じたことあるか？」って真人（まこと）にせまって、下着姿になったはるか役の理佐ちゃん。撮影後、「ほおが熱くなっちゃった」だって。

おさわがせスナップ集！

撮影が行われているTBS緑山スタジオで、理佐ちゃんの行動を追ってみたぜっ!!

○台本に注意事項を書き入れる。真剣な表情だぞ。

★お昼休みだぞい！

○朝8時30分、スタジオ到着。「6時半に起きたんだ！」だって。スゴイ早起き！元気な笑顔だ。

○撮影の合い間にファンレターを読んでる理佐ちゃんです。

○出演者の道具入れの前でパチリ！

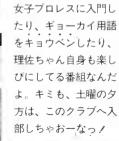
○自動販売機でジュースを買ってたよ。

撮影／小林ばく

アフタースクールは理佐とね♡♥♡

理佐ちゃんのナマのおしゃべりを聞けるのが、この番組だよお♥ "放課後クラブ"ってゆーくらいだから、ホント、学校のクラブのように、おあそびゴコロを大切にしてるんだ。そんなわけで、女子プロレスに入門したり、ギョーカイ用語をキョウベンしたり、理佐ちゃん自身も楽しびにしてる番組なんだよ。キミも、土曜の夕方は、このクラブへ入部しちゃおーなっ!

TBS系ラジオ　土曜夕5時〜5時15分

立花理佐の放課後クラブ "夕やけタッチン"

○取材当日は、あの橋本名人がゲスト。アスレチック・ワールドでタイマン勝負だぞっ! ○キャー、キャー、ドタンバタンと、ほとんど大騒ぎの世界になってしまっておるね。○トーゼンとゆーか、やっぱ名人はつおーい。理佐ちゃんお疲れサマでやんしたね。

キミも入ろう!!

●ファンクラブ●

RISA共和国

ただいま、「RISA 共和国」では広く、国民を募集しております。理佐ちゃんが好きであれば、だれでも入国可能。連らく先は、〒107 東京都港区赤坂2―2―17 東芝 EMI 株式会社内「RISA共和国」☎03(587)2037まで。それから、☎03(391)2000、06(622)6699で、RISAテレフォンジョッキー!をやってるよ。理佐ちゃんが待ってるぞっ!!

大根でポカリ! のシーン最後の1本で決めて、ホッ!!

鶴ちゃん(片岡鶴太郎)の軽妙な司会と、毎回毎回ゴーカなアイドルが出演して人気の「ヤンヤン歌うスタジオ」。理佐ちゃんはこの番組中のミニ・ドラマ"野性時代"のコーナーにレギュラー出演。もちろん、知ってるよね。

撮影現場にオジャマーしちゃった日は、六本木某所でのロケ。共演の前田耕陽クン(男闘呼組)を襲ってくる暴漢を大根でなぐっちゃう! ってシーンだ。なかなかタイミングが合わなくてNGの連続。そのたびに理佐ちゃんは「ごめんなさい!」。でも、とってもやさしいスタッフは、「今度はうまくやろう!」って、理佐ちゃんをはげましてる。とうとう最後の1本になった大根で、どうやらOK。理佐ちゃんもスタッフもニッコリでしたあ。

テレビ東京　日曜夜7時〜8時

ヤンヤン歌うスタジオ

CFのなかでも輝きキラリの理佐タンなので〜す

ロッテ"CMアイドルはキミだ!"でグランプリをとった理佐ちゃん。だからCFのなかでもバッチリ満点、ゴーカーク!

ロッテ/アイスクリーム「ビッグコーン」

○おいちそーに、アイスクリームを食べる理佐ちゃんのお姿。りりしーっ。で、バックに流れる曲はデビュー曲「疑問」つーことで、文句なし! 1日最低1回はおがみたいCFだよね。

ロッテリア「グルメバーガー」

○こーれは、残念ながら今はOAされてないんだよねー。それでも、ロッテリアの全国500店でポスター、チラシなどで理佐ちゃんのお顔が待ってるワケだから、急げ! 若者!! んっ?

東芝/ヘアードライヤー「レッツチャット」

○窓から顔を出してる、理佐ちゃんの表情がうつくしっ! (美)のココロ。でも、これはね、ヘアードライヤーのCMなの。理佐ちゃんの髪の毛に注目しでちょーだいね。理佐ちゃんの髪の毛って、やわらかそーだね♥

写真提供/(株)ロッテ・アド、(株)東芝・広告部(順不同)

PART2

"素顔のまんま"の理佐にズイ〜ンと360°大接近!!

性格、食物、お部屋のことから、宝物&趣味のことまで。ぜ〜んぶわかる理佐辞典。

愛すべき性格! だれとでも、すぐにお友だち

理佐ちゃんのすべてを知る、その第1歩は、やっぱり性格を知ることから。本人の自己分析だと、こーなるぞっ。「さみしがり屋で、楽天家。だけどA型の性格そのものですね。友だちのことが気になるの。"あ、あのことで私のこと嫌いになったんじゃないかな"とか、"傷つけたんじゃないかな"とか、気疲れしちゃうこともあって……。でも反面、カラッとしているところもあるんだっ」――ウ〜ン、冷静だな!

芸能界に入るまでは、わりと人見知りをしたっていう理佐ちゃん。でも最近は、だれとでもすぐ友だちになっちゃう、人なつっこさ。愛すべき性格!!

○グリンピース以外は、なんでもペロリの大食欲! かす汁が好物。

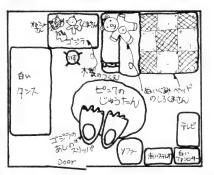
ちっちゃい体で超健康少女! かわゆいエクボがポイント

身長154cm、体重40kg、B77・W58・H79とちっちゃい理佐ちゃんだけど、スポーツ大好き! 運動神経はか〜なり○。なんせ、幼稚園から水泳をやって、日本泳法2級の腕前。「泳いでいて足つったことは一度もないの。背筋も強いんだっ」と、体もじょうぶ。ほかに、テニス、バトミントン、ローラースケートもうまいんだぜっ。そのうえ、新人だと緊張してヤセる子が多いのに、「少し太ったんじゃない?」ってスタッフから言われた超健康体の理佐ちゃん。元気なワケだあ!

さって話を顔に移そう。

「好きな所は目。きらいなのは口。だって、くちびるが太いんだもん(笑)」って理佐ちゃん。そんなことないのにね! チャームポイントは笑うとできるエクボ。ちなみに両親にはないそうだ。

6畳洋間で白クマといっしょに寝てる!?

理佐ちゃんは今、東京・港区の事務所の社長さん宅に下宿中。4階にある6畳の洋間が理佐ちゃんのお部屋なんだよ。

「白いタンスがあって、じゅうたんと、ふとん、枕がピンクなの。それでね、ぬいぐるみが8コくらいいて、理佐、白いクマといっしょに寝てるんだっ。へへ!」

壁には中森明菜ちゃんのカレンダー。大好きな女子プロレスのポスターは、「大阪の実家に置いてきちゃったの」と残念そう!

ファンに感謝の心!! レターセット集め開始

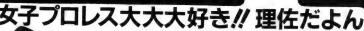
「趣味ってほどじゃないけど、最近、レター・セットを集めだしたんだっ」って理佐ちゃん。ファンレターに返事を書くために始めたワケだ。「でも、いっぱい書くからすぐなくなっちゃって……」で、10種類くらいしかないんだって。

感動のレターは、"ドラマでケガしたときに使って"と傷バン入りの、小6の女の子からの手紙。「女子プロレスが好きな人からの手紙もウレシーな!」って言ってるよ。キミも送ろうぜ!

友情の証(アカシ)! 腕時計&ダンプの名刺が宝物

理佐ちゃんの宝物は、写真の腕時計。これ、「毎度~」で共演してる応援団トリオのひとり、京子役の金田知己ちゃんがくれたんだって。ふたりは、おたがいに、「知己って、とってもおもしろいの!」、「理佐って、ガキそのまんまって感じでカワイイ!」と言い合うほどプライベートでも大の仲よし。ダンプ松本の名刺も宝物!

さみしがり屋で楽天家 女子プロレス大好き!

女子プロレス大大大好き!! 理佐だよん

ハッキリいって、理佐ちゃんの女子プロ大好き熱はナミじゃない! 一時は、「真剣に女子プロに入りたいって悩んだこともあったよ」っていうんだもん、ハンパじゃないよね! (だけど、ホントに入らなくって、よかったなあ~) だから、女子プロのことなら博士級。なんでも知ってる。たとえば、JBエンジェルスの立野記代の出身地は? と質問すると、「栃木県!」といっ発正解、ピンポ~ン。もちろん、女子プロ関係のレコード、本も写真の物のほかにど~っさり! 試合だって見に行ってる。

一昨年の千種VS.ダンプの髪切り試合では、「千種さんが髪を切られたとき、泣きだしそうになっちゃった」っていう思い出が……。理佐ちゃんにとって、プロレスは"命"なのです!

PART3

しゃべくりバッチシ！おもしろインタビュー!!

しゃべりたくってウズウズの理佐ちゃん。おもれーハナシがイッパイ聞けるぜっ♡

お行儀の悪いクワガタを飼ってたの。ハチミツを散らばすんだもーんっ!!

――ねー、理佐ちゃんって、いっつも元気だけど子どものときからそーだったの？

「ブーッ、違います。ちっちゃいころは、人見知りする子で、なーんにもしゃべらないコだったの」

――ヘーッ、じゃ家の中ばっかで遊んで、あんまり外で遊びまわる子じゃなかったんだ？

「そんなこともないですけど……。幼稚園のときは、公園でマルムシ集めてたし(笑)！」

――なんじゃ、そりゃ？

「それでタイヘンなことがあったの。どっか遠くの公園へ家族で遊びに行ったときも、マルムシを集めたんですね。それをチョコの箱ん中に入れて持って帰ろうと思ってたの。でも、車の中で、全部ばらまいちゃった(笑)。マルムシが服の中に入ったりして、すっごく気持ち悪いの。で、どうしたらいいかわからなくて…。泣いたら、お母さんがどうにかしてくれるだろうって思って、ワーッって泣いちゃった。だけど、かえって怒られちゃった(笑)」

――ガックリ！　だね。しかし、フツー女の子だったら虫なんてイヤがるでしょーが。よく、そんなもの集めたもんだね。

「わたしは、ぜーんぜんヘーキなんですよね。お兄ちゃんと、よくカナブンやバッタをとりに行きました。クワガタを飼ってたし。そのクワガタ、すっごく行儀悪いコで、エサのハチミツを散らばしてばかりいたの。あと、ザリガニつりなんて、得意でしたよ」

――女の子らしい遊びとかは、やらなかった？　ままごととかさあ〜。

「やりましたよ。でも、必ず、お母さんとか、お姉さんの役。だからローラースケート遊びのほうが好きだったな。小1ときからやってたもん！」

❶これが素顔!?
ウソ、ウソ!!

映画館の中では、ポップコーンを散らばらせてしまいました。どーもスミマセン！(笑)

――まー健康的！　だけどさ、色っぽいハナシもあるんでしょ!?　男のコとつき合ってたハナシとか聞かせてよ。

「ないんですよね。せーいぜい、わたしが中学のとき通ってたスイミング・スクールの男のコと映画見にいったくらいかなあ。でも、そのときの思い出っていえば、ドジなハナシ。ポップコーン持って見てて、いきなり大きな音がしたから、驚いてそのポップコーンをばらまいちゃったの。周りに大ヒンシュクをかっちゃった(笑)」

――まあた、ばらまき事件か(笑)。それじゃさ、理佐ちゃんにラブレターばらまくヤツとかいなかった？

「あ、中1のとき手紙もらったことがあります。“幼稚園のときいっしょでしたね。”って書いてあったけど、覚えてなかった。でも、そのコのお母さんのことは覚えてた。すっごく、おしゃべりの好きなおばさんで、何時間もしゃべってるの。だから、見つからないように、隠れたりしたこともあった(笑)」

――ヒトのコト言えないでしょ！

「アハハハ、そーですね。あ、ハナシ変わるけど、わたし手紙書くのも、もらうのも大好きだから、ファンレターくださあ〜い!!」

マルムシで車の中をイッパイにしちゃったあ！

IDOL DATA BANK

理佐ちゃんのデータをキミのパソコンにインプットしよう!!

本名	橘 理佐
ニックネーム	りさちゃん
生年月日	昭和46年10月19日
星座	てんびん座
血液型	A型
出身地	大阪市西成区
サイズ	身長154cm、体重40kg、バスト77cm、ウエスト58cm、ヒップ79cm、足の大きさ22.5cm
出身校	大阪市立今宮中学校卒業。現在高校在学中
趣味	女子プロレスを見ること
特技	水泳(日本泳法2級)
家族構成	父、母、兄
歌手デビューはいつ?	昭和62年4月1日
ディスコグラフィ	★シングル──「疑問」('87.4.1)
TVドラマ出演歴	「毎度おさわがせします」(TBS系)
CM出演歴	ロッテアイスクリーム「ビッグコーン」、ロッテリア「グルメバーガー」、東芝ヘアードライヤー「レッツチャット」
どんな性格?	さみしがり屋だけど楽天家。A型特有の性格
自分の体の好きな所	目
自分の体のきらいな所	くちびる、おしり
好きなファッション	ラフなかっこう、ボーイッシュなもの
好きなスポーツ	水泳
好きな動物	イヌ。そのほかすべての動物が好き
きらいな動物	なし
好きな音楽	レベッカの曲
好きなアーティスト	中森明菜、本田美奈子
好きな食べもの	かす汁。そのほかいっぱい
好きな色	ピンク
好きな絵	マンガチックな絵
好きな場所	遊園地
尊敬する人	両親
理想の男のコ	明るい人で、頼れる人。野性的な人。ケンカが強い人
きらいな男のコ	はっきりしない人
よく見るTV	「さんまのまんま」、「スケバン刑事III」、「セーラー服反逆同盟」
好きな映画	「バック・トゥ・ザ・フューチャー」
旅行したい国	ニューヨーク
占いを信じるか?	すべての占いを信じます
初恋はいつ?	小学校3年くらいのとき、クラスメートの子に
いちばん大切なもの	コボルト(妖精)のお守り
愛読書	DELUXEプロレス
ライバルはだれ?	みんな
弾ける楽器	クラシックギター
欲しいもの	弟、お姉さん、かわいいイヌ
キスの経験	ドラマのなかであります
チカンにあったことある?	中2のとき満員電車のなかで
結婚は何歳のときにしたい?	25歳くらいで
コンピュータをどう思う?	好き。ファミコンも好き

※アイドル・データバンクのプログラム・リスト欲しい方は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送ってね。

♥次号は、松竹ミスレインボー・守谷香ちゃんの先どり大特集だぞっ!!

メロディ・データ

立花理佐「疑問」

作詞／麻生圭子　作曲／伊豆一彦
編曲／中村哲

ちょっと他人(ひと)には言えないけど
このままいけばそうなるかも
つき合ってから３ヶ月たてば
早くないでしょ
昨夜　送ってもらいながら
停めたクルマ　半ドアにして
帰りたくないってつぶやいた

言葉で確かめた
おたがいの気持ちに
短いKiss じゃ何か足りない

疑問　私　不良でしょうか
そんなコトを待っているなんて
疑問　私　早熟ですか
だけど彼を愛しているのよ

わりと外見(みため)がクールだから
遊んでそうに見られるけど
ちゃんと誰かとつき合うのはそう
彼が初めて
無口で優しくはないけど
最初に彼を見た時から
こうなるような予感がしたの

沈黙になるたび
胸が痛くなった
女の子ならイヤと言えない

疑問　私　不良でしょうか
そんなコトを考えてばかり
疑問　私　生意気ですか
だけどこれは好奇心じゃない

疑問　私　不良でしょうか
こんなコトを考えてばかり
疑問　私　早熟ですか
だけど彼を愛しているのよ

データリスト「疑問」

```
T135L8O5@0
RAAAAAAAAAAAB>C4.<RAAAAAAAAAAAB>C4.<
RBBBBBBBBBBBBBAGFEFEGF4E&E1
RAAAAAAAAAAAB>C4.<RAAAAAAAAAAAB>C4.<
RBBBBBBBBBBBAG4A&A1&A2R2
L4RAG+AG+AG+AG+.E&E2&E1
RED+ED+ED+ED.C8&C2&C2RD8E8
FFG8FE8&E2RD8E8FFG8FE8&E1L8R2RAB>C&
C2<RAB>C<RAB>C&C4<E4D+2.>C<B&B2RG+AB&B2
RG+AB&B4RE>DC<B>C<B4A>C&C2&C4R4<RAB>C&C2<
RAB>C<RAB>C&C4<E4D+2.>C<B&B2RG+AB&B2RG+AB&B4RE>DC<B>C<
B4AA&A2&A4R4RAB>C&
C2<RAB>C<RAB>C&C4<E4D+2.>C<B&B2RG+AB&B2
RG+AB&B4RE>DC<B>C<B4A>C&C2&C4R4<RAB>C&C2<
RAB>C<RAB>C&C4<E4D+2.>C<B&B2RG+AB&B2RG+AB&B4RE>DC<B>C<
B4AA&A2&A1
$
```

このデータは何?って言っているキミ、６月号を読んでないな。これは、昨年の１月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして６月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるといったプログラムなのだ。ただし、PC8801mkⅡSR／TR／MR／FRにかぎるけどね。

そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と１２０円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、"メロディ・リスト送れ"と書いて送って下さい。また、１月号で紹介したもとのアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人は１２０円分切手を同封の上"アイドルデータバンク・リストを送れ"と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は２００円分切手を同封の上、"両方送れ"と書いて送って下さい。

やっぱりFAMが一番だね！

¥3,400分以上の中古ソフトで新品ソフトと！

買取値段の合計が￥3,400以上になるように中古ソフト、カードを送って下さい。定価￥5,500までのカセットと交換します。
(注意)人気ソフトは到着まで多少お時間がかかる場合があります。

ソフト・カードを売りたい人！

ちがう種類のソフトを必ず5本以上まとめて送って下さい。買取値段相当分の現金を送ります。
(注意)現金は現金書留にて送らせて頂きますが、昼間家に誰もいない場合や、FAMに荷物を送ってから住所が変わった場合、現金がFAMに戻ってくる時がありますのでそういう場合は、あらかじめFAMまで連絡して下さい。又、現金の到着まで多少お時間をみておいて下さい。

¥2,400分以上の中古ソフトで新品ディスクカードと!!

いらなくなった中古ソフトの買取値段の合計が￥3,400分以上なら➡定価￥5,500までのカードと￥2,400分以上なら➡定価￥4,000までのカードとそれぞれ交換します。
(注意)買取値段の合計で交換できるカードがちがいますので、自分の欲しいソフトの定価をよく確かめてから送って下さい。又新品カードは人気のあるものですと到着するまでに多少お時間のかかる場合があります。

¥12,000分以上の中古ソフトでディスクシステムと交換できるゾ！

買取値段の合計が￥12,000以上になるように中古ソフト、カードを送って下さい。ディスクシステムと交換します。
(注意)ディスクシステムが到着するまで日数をみておいて下さい。尚ディスクシステムの送料はFAMが支払います。

ファミコン本体、ディスクシステムを売りたい人！

君がいらなくなったファミコン本体、ディスクシステムがあったらFAMに送って下さい。買取値段は送ってきてくれたものをFAMで検査して決めさせて頂きます。
(注意)箱がないもの、付属品がないもの、説明書のないものはそれぞれ￥500づつ引かさせて頂きます。又、こわれているものは買取れません。

買取値段表

有効期限▶昭和62年4月30日　　買取値段確認電話▶03(257)0427

買取価格　￥2,200
アルゴスの戦士
いきなりミュージシャン
グーニーズII
ジェニー
シャーロックホームズ2
スハイvsスハイ南国指令
タッチ
トラゴンクエスト2
ミッキーマウス
ローウオブザウエスト
熱血硬派くにおくん
魔界島
妖怪倶楽部

買取価格　￥2,100
飛龍の拳

買取価格　￥2,000
ポケットザウルス
花のスター街道

買取価格　￥1,800
クレイジークライマー
ザ・ブラックバス
トラえもん
ファミリースタジアム
火の鳥
新人類

買取価格　￥1,700
アルカノイド
トラゴンバスター

買取価格　￥1,600
キングコング2
シャーロックホームズ
たけしの挑戦状
高橋名人の冒険島
闘いの晩歌

買取価格　￥1,500
ドラゴンボール
マドゥーラの翼
聖飢魔2
魔鐘

買取価格　￥1,400
コスモジェネシス
ラビリンス
レイラ
時空の旅人

買取価格　￥1,300
キャッスルエクセレント
迷宮組曲

買取価格　￥1,200
4人打ち麻雀
がんばれゴエモン！ からくり道中
機動戦士Zガンダム

買取価格　￥1,100
ディーヴァ
トランスフォーマコンホ
北斗の拳

買取価格　￥1,000
アイギーナの予言
オセロ
ゲゲゲの鬼太郎
スーパーヒットホール
スーハーマリオフラザーズ
タイカーヘリ
テラクレスタ
ドラゴンクエスト
パチコン
ホッターマンの地底探検
マッピーランド
ミシシッピー殺人事件
メトロクロス
レッキングクルー
東海道五十三次
本将棋
麻雀
六三四の剣

買取価格　￥900
オバケのQ太郎
キングスナイト
ポートピア連続殺人事件
忍者ハットリ君

買取価格　￥800
アトランチスの謎
じゃじゃ丸の大冒険
スーハースターフォース
ソロモンの鍵
五目ならべ
戦場の狼
長靴を履いた猫
怒
魔界村

買取価格　￥700
うる星やつら
おにゃんこTOWN
グーニーズ
スターソルジャー
ソンソン
ツインビー
バギーホッハー
ワルキューレの冒険

買取価格　￥600
キン肉マン
ゴーストバスターズ
ゴルフ
サーカスチャーリー
スーハーモンキー
スクーン
テニス
バイナリイランド
バナナ
ベースボール
マイティホンジャック
影の伝説
忍者じゃじゃ丸くん

買取価格　￥500
サッカー
スパイvsスハイ
スヘースハンター
チョッフリフター
バベルの塔
ペンギン君WARS

買取価格　￥400
シティコネクション
スーハーゼビウス
スーハーチャイニーズ
ティグタク2
バトルシティ

買取価格　￥300
エレベーターアクション
バーガータイム
バードウィーク
ビーウィング
フーヤン
ボンバーマン
マクマックス
マッヒー
マリオブラザース
ルナーボール
忍者くん

買取価格　￥200
10ヤードファイト
1942
ASO
アイスクライマー
いっき
ギャラガ
ギャラクシアン
けっきょく南極大冒険
スカイキッド
スターフォース
スパルタンX
スペースインベーダー
スペランカー
セクロス
セビウス
ちゃっくんぽっぷ
チャンピオンシップロードランナー
ディグダグ
ドアトア
トンキーコングJrの算数遊び
ナッツ&ミルク
パックマン
ハックランド
バルーンファイト
ピンボール
フラッピー
フロントライン
ポパイの英語遊び
ロードファイター
ロードランナー
ロットロット
ワープマン

買取価格　￥100
F1レース
アーガス
アーバンチャンピオン
アストロロボ ササ
イーアルカンフー
ヴォルガード2
エキサイトバイク
エクセドエクセス
エクセリオン
カラテカ
グラディウス
クルクルランド
ゲイモス
ジッピーレース
ジャイロダイン
スーパーアラビアン
スカイデストロイヤー
スターラスター
ダウボーイ
タッグチームプロレスリング
チャレンジャー
テクサー
デビルワールド
ドルアーガの塔
ドンキーコング
ドンキーコング3
ドンキーコングJr
ハイドライドスペシャル
ハイパーオリンピック
ハイパースポーツ
バルトロン
バンゲリングベイ
フォーメーションZ
ボコスカウォーズ
ポパイ
マクロス
マッハライダー
ルート16ターボ
頭脳戦艦ガル

ディスクカードすべて¥300

アルカノイド、クレイジークライマーは付属のスティックもつけて送って下さい

必ずお父さん、お母さんに読んでもらおう！

❶商品はメーカーの製造遅れなどによって若干納期に時間がかかることがあります。
❷希望ソフトは1つの新作ソフトに対して必ず3つ書いて下さい。そのうちから1本を送ります。
❸買取の場合送られてきたソフトが￥3,400及び￥12,000以上あってもおつりは返せません。
〈例〉あなたが送ったソフトが￥3,600分の時➡新作ソフト1本。￥200は返せません。
あなたが送ったソフトが￥12,300分の時➡ディスクシステム。￥300は返せません。
なるべくぴったりの金額にして送って下さい。尚、￥3,200分しかソフトがない場合などの不足の￥200分を現金に変えることもできません。
❹希望品の変更や新品の返品、再交換は一切受け付けません。但し万が一新品が不良品だった場合は同一品と交換します。

交換・売りたい人はこちら▶03(257)0427
買いたい人はこちら▶03(257)0428

受付時間▶祭日を除く月～金のAM11:00～PM5:00
※5時以降はテープによる情報テレホンとなります。

送り方

申込書の各項目を記入の上、必ず保護者にはんこと氏名の欄を記入してもらい、ソフトといっしょに宅急便か郵便で送って下さい。又、送るソフトは箱、説明書がなくてもかまいませんが、ソフトにいたずら書きや、名前の書いてあるものは送らないで下さい。

送り先

〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21鳥山ビル7F
ファミリーメイト「ファミコンソフト係」

申込書 1.買取 2.ソフト交換 3.ディスクシステム交換 4.ディスクカード交換 (1,2,3,4どれかをつける)　「コンプティーク5月号」

ふりがな	年令	君が送るソフト			
名前	オ	名前	買取金額	名前	買取金額
保護者氏名	保護者認印 印				
住所(〒　)					
電話番号					
希望新品ソフト3つのうちから送ります。					
● ● ●				合計の金額¥	

申込用紙のない人は自分で作って「コンプティーク5月号」と必ず書いて下さい。

●春たからに、新製品の嵐、嵐、嵐。MSXから16ビット、そして、マックまで。キミの欲しい欲しい心をチックンチックン刺激するアイテムが総登場！
うかうかしてると時流に乗り遅れてしまうゾ！

MSXもコンポで バッチリパワーアップ！

「A 1」の発売以来、MSX_2で好調な松下が、ワープロプリンタ「A 1ワープロ」(49,800円)、MSX用通信モデム「A 1ネット」(29,800円)、3.5インチフロッピーディスクドライブ「A 1ディスク」(44,800円)、ビデオテロッパ「A 1テロッパ」(価格未定5月発売)、オーディオカートリッジ「A 1シンセ」(価格未定5月発売)と「A 1」をパワーアップする周辺装置を5種類も発売するぞ！

「A 1ワープロ」は、ワープロ機能を内蔵した24ドット熱転写プリンター。このプリンターには、ワープロソフトや漢字ROMが内蔵されているから、今までのワープロソフトのようにソフトや漢字ROMを別に買う必要はない。これ1台でOKだ。おまけに200件までの名簿が管理できる「住所録・名刺帳」というソフトも内蔵してる。印字用紙の大きさは、ハガキ〜B 4横まで、原稿用紙やロール紙も使える。別売の毛筆書体カートリッジを買えば、今はやりの毛筆印字もできるぞ。

▲松下電器 MSXパソコン「A1コンポ」

「A 1ネット」は300ボー全2重と1200ボー半2重のモデムだ。中に100件の電話番号を記録し、オートダイヤルしてくれるソフトが入っている。漢字ROMを内蔵しているから、漢字のメッセージもらくらくOKだ。また、MSX同士のファイル交換もできるようになっている。

「A 1ディスク」は、2DDタイプのインターフェース一体型3.5インチフロッピードライブ。「A 1ワープロ」用のJIS第2水準漢字フォントとMSX-DOSの入ったフロッピーが付属している。これを付ければ、キミの「A 1」もデータのセーブやロードがらくちんになるはずだ。

「A 1テロッパ」は、おなじみのスーパーインポーズを行うためのユニットだ。これを使えば「A 1」で作ったテロップやタイトルを画面にスーパーインポーズできる。テロップやタイトルを作成するのに必要な、お絵描き機能内蔵だからすぐに使うことができる。漢字ROMや外字作成機能も内蔵だから、漢字のタイトルや、珍しい字を使った名前も作成できるよ。

「A 1シンセ」は65種類の音が出せるFM音源のユニット。別売のキーボードやマイクをつなげることもできるし、サンプリング機能、自動伴奏機能なんかも入っている。音楽も楽しくなりそうだね。

問い合せ／松下電器 ☎(06)908-1151

 イラスト／スージィ甘金

カラを破って新機種登場、新マック！

マックと言えば、アイコンを駆使した独自のソフトウェア世界を築きあげていることで有名だけど、そのカラを破った新しいマック「マックＳＥ」と、まったく新しい「マックⅡ」の２種類が発売された。

「マックＳＥ」はキーボードがテンキー付きの新しいものに変更された他は、これまでの「マック」と似ている。ただし、フロッピードライブを内部に２台（または フロッピー１台とハードディスク１台）持てるようになり、「マッキントッシュＳＥバス」という名の拡張スロットも付いた。特にこの拡張スロットにオプションボードを挿すことで、MS-DOSやUNIXが使えるようになっている点が、今までとまったく違う点だ。価格は、フロッピー２台のものが、598,000円。フロッピー１台＋ハードディスクが１台のものが748,000円。

「マックⅡ」は、この上位機種でフロッピー１台の基本モデルが、748,000円それにハードディスクが付いたモデルが948,000円。問い合せ／アップルコンピュータジャパン ☎(03)582-9181

▲アップルコンピュータ「マックSE」

MSXで1200ボー全２重のパソコン通信を！

▲ソニー　ＨＢＩ-1200他

MSXパソコンは、パソコン通信用としてホビー分野をはじめ、株式のホームトレードなどに活発に使われている。ところが今やパソコン通信では1200ボーが主流だというのに、MSXには300ボーのモデムしかなかったというのが、MSXの泣きどころだった。その泣きどころを解決してくれたのが、ソニーの「ＨＢＩ-1200」だ。

「ＨＢＩ-1200」は、300／1200両方に対応してくれるMSX専用のモデムで、オートログイン、アップロード、電話帳、オートダイヤルなどの機能を持ったソフトを内蔵している。価格は32,800円。同時にMSX用の3.5インチフロッピーディスクドライブ「ＨＢＤ-20W」（44,800円）も発売された。問い合せ／ソニー ☎(03)448-3311

ついに登場した98のコンパチ機

日本で98のコンパチはいったいいつでるんだろう？ そろそろ出るのでは？ 出てきそうだな？ もう出ちゃう！ 出、出たー！ 昨年暮れぐらいから高まってきたハラハラドキドキ緊張感を、ついにエプソンが「ＰＣ-286」を引っさげて破った。ジャーン！

「ＰＣ-286」はＰＣ98のＶＸやＸＬで使われている80286というCPUを搭載した98互換機、厳密に言うと、98の中でもＶＭシリーズの互換機だ。その魅力は何と言ってもスピードだ。まずＶＭとの比較なら約２倍のスピードで同じプログラムを実行してくれるし、１ランク上のＶＸと比べても20～30%は早い。今までオートロイライラのソフトもこの「ＰＣ-286」なら、快適に使えるようになる。もともと早かったソフトは、ターボチャージャーされたみたいにかっとぶ。かといって「あんまり早いとゲームができない」なんて心配は不要だ。「ＰＣ-286」は、スピードが３段階切り換えられるようになっていて、最低速度だとＶＭ並、まん中の速度だとＶＸ並、最高速だと誰にも負けない、というように使い分けられる。それもリセットしないで使用中にスイッチ一発で速度の切り換えができるからラクチンだ。

気になる価格の方も、フロッピー２台の「ＰＣ-286モデル１」が378,000円と、ＶＭ21の390,000円並、ＶＸ２の433,000円より約12%安い。20メガバイトハードディスク内蔵の「モデル２」だと580,000円するけど、これもＶＸ４の693,000円と比べりゃ約16%も安い。つまり「ＰＣ-286」は早くて安い98ってわけ。

しかし、価格だけが「ＰＣ-286」の魅力じゃないよ。他にもウレシイ所がある。写真を見ると分かるようにフロッピーの入っている左の所に、後からハードディスクを追加してフロッピーの「モデル１」を「モデル２」にグレードアップすることができるんだ。これも本家の98にはない魅力だ。それから、キーボードをロックするカギが付いているから、ちょっと席をはずす時もイタズラされないなど、こまかな配慮がなされている。ボクらには関係なさそうだけど「ＰＣ-286」には、この他に「モデル２」にカセットストリーマーを増設した「モデル３」760,000円と、「モデル１」に40メガバイトのハードディスクを増設した「モデル４」722,000円の２機種がある。問い合せ／セイコーエプソン ☎(0266)52-3131

◀セイコーエプソン「ＰＣ・286 モデル１」

ZOOM UP (1)

88にニューフェイス登場! NEC/PC-88VA

グラフィックと日本語がパワフル!

ながらくうわさされていた88の最上位機種がついに発表された。その名は「PC-88VA」。モデルは、1メガバイトの5インチフロッピーを2台内蔵したもののみ1種類で、価格は298,000円だ。それでは、さっそくその正体を紹介しよう。

「PC-88VA」は、うわさどおりの16ビットマシンだった。CPUは新開発の「μPD70008AC」というもので、今までの88で使われているCPUと、98で使われているCPUの両方に互換性があるものを使っている。当然ながら88用ソフトのほとんどが「PC-88VA」でも使える(一部動かないソフトもあるようだ)。ただし、「PC-88VA」では、拡張スロットの形が従来の88のものとまったく異なるため、拡張スロットを使った製品は使えない。(たとえば後で紹介するサウンドボードの「響」など)

「98のCPUと互換性があるCPU内蔵」なんて言われると、どうしても「PC-88VA」で98のプログラムも動くのではと期待してしまうけど、これは残念ながらペケ。98のソフトは動かない。また「PC-88VA」用に16ビットで標準的に使われているMS-DOSは用意されていないから、16ビットマシンとしての真価が問われるのは、もうちょっと先になりそうだ。今のところは、「PC-88VA」を高速の88と思った方が良いだろう。

それではいままでの88とどこが違うか? これが問題だ。いろいろ変わった所はあるけど、最大の特徴はグラフィックだろう。

まず、今までは640×200で512色中8色表示だったところが65000色で、640×400でモノクロだったのが256色で表示できるようになった。おまけに、スプライト機能までもついた。早い話、88+「ビデオアートボード」+アルファくらいのグラフィック能力を標準で持ってるってわけ。このためグラフィック用のRAMも、FHやMHの48キロバイトから256キロバイトに大幅に拡張された。メインメモリーは512キロバイトもあり、MHの192キロ、FHの64キロとは比較にならないほど大きくなっている。

▲PC-88VA本体

グラフィックが強力になってくると期待されるのが、グラフィックエディターなどのソフトの充実だ。グラフィックソフトと言えば、切っても切れないのがマウス。このへんを日本電気ではちゃんと分かっていてくれて、「PC-88VA」には、標準でマウスが付いてくる。

もう一つ小さな変更点だけど、映像関係で見逃せないのが、ビデオ出力端子とイメージ・スキャナのインターフェイスが標準で付いたこと。これでパソコンの画面をビデオに録画することが簡単にできるようになった。グラフィックとならんで大きく変更されたのが日本語処理機能。「PC-88VA」には漢字ROMだけでなく、ROM化した辞書、その辞書を使用した連文節変換方式の強力な日本語フロントエンドプロセッサまで載っている。これで、今まで8ビットパソコンで弱いとされていた日本語ワープロも、今後16ビットに負けないくらいの物がでてくるに違いない。

強力なグラフィック、巨大なメインメモリー、そして日本語フロントエンドプロセッサーと、「PC-88VA」は、いままでの88の常識を破る機能が満載されている。当然ながらこれを活用するにはいままでのBASICでは、ちょっと力不足。そこで「PC-88VA」では、新たに「N88-日本語BASIC V3」という名のBASICが搭載された。もちろん、今までの88との互換性を保つために、従来の「N88-BASIC V1/V2」もROMで持っている。(なんと、「PC-88VA」には3種類もBASICが載っているのだ!) このためBASICなどが入っているROMは480キロバイトとFH、MHの128キロバイトから大幅に増えた。

このBASICの隠れた特徴は、N88-BASIC形式のファイルだけではなくMS-DOSのファイルも読めるようになっている点。つまり、98などで作ったMS-DOSのデータを、そのまま「PC-88VA」で読めるってわけだ。(これは近々「PC-88VA」用のMS-DOSを出すための伏線だろうか)

以上が「PC-88VA」本体の特徴。この陰に隠れて目立たなくなってしまったけど、ソフトやハードなどの周辺部分もたくさん発売された。

▶カラービデオコピー「PC-VC101」

◀日本語レーザープリンタ「PC-PR406LP」

まわりもサポート、グラフィック

周辺装置でまず注目すべきものは、ビデオボード「PC-88VA-11」だろう。これは、今までの88用のビデオアートボードから、グラフィック機能を強化する部分を取ったようなものだ。(グラフィック機能は「PC-88VA」本体に入っているから、ないのが当り前だね) このボードを使うとパソコンの画面をビデオ画面に重ねるスーパーインポーズや、ビデオの画面をパソコンに取りこむデジタイズができる。価格は、39,800円。

「PC-PR406LP」は、A4判を最大1分間に5枚印字できるレーザープリンター。文字ドットも48ドットと高品質で印刷並。価格が438,000円とちょっと高いが、これでも日本語レーザープリンターでは最低なんだよ。

カラービデオコピー「PC-VC101」は、パソコンの画面をそのままカラーでコピーする装置。コピーの大きさは、8×6センチとあまり大きくないが、その分きれいだ。もちろん、ビデオアートボードを接続していれば、スーパーインポーズ画面のコピーもとれる。価格は、198,000円。

ソフトでは、アニメーション作成用のツール「アニメフレーマー」が注目だ。1枚目に円を描き2枚目に三角を描くと円から三角に徐々に変化する動画を自動的に作成してくれるインビトウィーンと呼ばれる機能を持っている。もちろんマウスやイメージスキャナーに対応しているから、相当自由なアニメが作れそう。価格は28,000円。

「ポップアップ便利帳」は、メモ帳、電卓、タレンダー、電話帳、ファイル管理機能を持つソフトで他のソフトを使っている時に呼び出して使えるようになっている。つまり、アメリカの「サイドキック」や98の「ですくきっと」の88版ってわけだ。価格は、18,000円。今はやりのパソコン通信用には「NET-ACCESS」というソフトがある。これは、BASIC、MS-DOS両方のファイルが送受信できるようになっている。価格、18,000円。

◀88VA本体とカラービデオコピーを接続したシステム構成

ZOOM UP (2)

HBI-F900
SONY AVクリエイター

MSX2で自由自在に映像プレイ！

去年の8月号でMSX2パソコンを使ってグラフィックでいろいろ遊んでみたけど、なんと、あの時の感動を再び味わえる画期的なマシンが登場したのだ。その名も“ＡＶクリエイター”。HBI-F900 ＡＶ大好きのパソコンマニアには涙ポロポロもんだから注目、注目。

このＡＶクリエイター、どこがすごいかというと、同じソニーのMSX2パソコンHB-F900と組み合わせて、付属のソフト「EASY TELOPPER」を使うと、実に多彩な映像プレイが可能になるのだ。それじゃ、HBI-F900でできることを順を追って紹介してみよう。

コンピューター画像やタイトル文字のスーパーインポーズ。この時に同時にフェードイン・フェードアウト。フェードには、映像の上にタイトル文字をフェードするものと映像のみのフェードがあり、

ワイプもなかなか便利な機能だ。ワイプさせながらテロップを表示しワイプさせながらテロップを消す。上下左右、斜めからのスクロールなど、実に28種類ものワイプパターンを持っていて、スピード調節（10段階）も可能だ。

「EASY TELOPPER」のお絵描き機能を応用すると､リアルなCGもおちゃのこさいさい。直線、フリーハンド、４角形、楕円、円、円弧などの各種の線、文字（欧文、漢字、かな、カタカナ）が描ける（文字も絵も256色のうちから好みの色を選べる)。スクリーントーン、ブラシ効果の他、コピー、移動、変形、着色、輪郭付けもでき、ある一部分を拡大して修正することもできる。たとえば、デジタイズ画像を部分的に拡大して修正、そこに適当な文字を書き加える。それを変形・縮小し、画面上の違う位置にコピーする。バックカラーを透明にして、元の映像にスーパーインポーズする。などという、

▲マウスとキーボードで文字と絵を描く

▲デジタイズ画像。上は操作メニュー

▲デジタイズ画像を変形

▲ＣＧを描いて、文字を加えたもの

◀ソニー　ディスプレイテレビ CPV-14CD 89,800円

◀ソニー　HBI-900（148,000円）とＡＶクリエイターHBI-F900（64,800円）

映像の場合は単色のバックを自由に選べる。

モザイク画像は、ビデオやテレビなどの映像信号をデジタル変換し、点の集合に分解したもの。最高256×212個の点に分解でき、１つの点を１×１ドットから16×16ドットまでの16段階の大きさに変化させられる。

そして、きわめつけがデジタイズ。デジタイズ画像は､左右256ドット､上下212ドットの点の集合としてセーブできる。

一見複雑な処理が簡単にできてしまうのである。そのうえ、文字の中を透明にしておけば、文字の中にバックの映像が映りこんだ特殊な効果も期待できる。

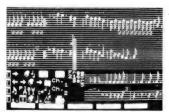
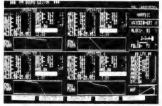
音の面での機能もなかなかすごい。編集している時の同時録音の他に、オーディオ２系統、コンピューターの効果音（ＳＥ)、ビデオやテレビの音をそれぞれ好みのレベルに調節してミキシングできる。この機能を使って、録画済みのテープにナレーションやBGMを入れることも可能。この他に、パンポット（音が右へ行ったり左へ行ったりするやつ）も備えている。HB-F900を買おうかなと考えている人、HBI-F900もいっしょに買って、しっかり映像遊びしてしまおッ！

ZOOM UP (3) サウンドボード"響" HAL研究所

安くて本格的なPCミュージック

◀HAL研究所　サウンドボード"響" 39,800円

「パソコンで音楽したい！　しかもFM音源でなくちゃイヤ！　だけど3声じゃたりない」ってわがままなパソコン類音楽属に属する皆様、おまっとさん。そんな皆様に、「猫にマタタビ」効果が予測される新製品がHAL研から出た。その名はサウンドボード「響（ひびき）」、拡張ボード1枚に2本のソフトがいっしょになったもりだくさんのセットだ。PC-88用なので、88サウンド派は見逃しちゃだめだよ！

ボード上には、独立した8声のFM音源、外部のシンセサイザーやドラムマシンを接続するためのMIDI（ミディ）インターフェース、そしてヤマハのミュージック・キーボード「YK-01」、「YK-20」用インターフェース、そしてステレオ出力端子と4つの機能がつめこんである。（ヤマハのミュージック・キーボードってのは、MSXなんかに接続して使う例の小さいやつ）

付属のソフトは、楽譜の作成と自動演奏をするための音色エディター「響子（きょうこ）」と、音色作成用の音色エディター「響造（きょうぞう）」の2本があって「響子」は、5線譜の上に音符を並べて楽譜を作るためのソフトだ。「響」の上の8声だけではなくて、88の内蔵FM音源や、外部に接続したシンセサイザーなど合計16声をコントロールできる。各パート毎の音の強弱や、音色、左右どちらから音を出すかなどの設定ができるし、作るはしから自動的に小節の変更をしてくれるからてっとり早い。できた楽譜は即自動演奏することができるし、フロッピーにセーブするのはもちろん、プリンターに楽譜を出力できる、といたれりつくせり。マウスには対応していないのが残念だけれど、HAL研の「CAT」ならOKだ。

「響造」は、あの難解なFM音源の設定を、グラフィックを駆使して簡単に行ってくれるソフトだ。これを使うとFM音源の仕組みだけじゃなく、音を構成する要素が何かを、きちっと基本から勉強することもできてしまうのだ。このソフトを使いこなせば、キミは音っていったい何なのかをマスターできることうけあいだ。これで作った音は、88のキーボードや、接続した本物のキーボードで演奏することもできるよ。そのうえ、ここで作成したキミのオリジナル音色データは、「響子」で使いまくれる。

と言うわけで、「響」は、パソコンミュージックを始めるための、低価格かつ拡張性に富んだ本格的なシステムといえる。それで価格は39,800円。こりゃ注目しない方がオカシイぞっと。

▲"響子"の画面

▲"響造"の画面

ENQUETE

誌面大刷新記念

コンプティーク

愛読者アンケート

全国1千万人のコンプティーク愛読者に告ぐ！　ただちにこのページのアンケートに答えなさい!!　スッゲー賞品が当たるんだから、この幸せモノめが。応募方法は、右ページを読むよろし、ヨロシク。

●質問(Q)1＝あなたの持っているパソコンの種類は？
①PC-88　②PC-98　③X1　④FM-7　⑤FM-77　⑥MSX　⑦MSX2

●質問(Q)2＝あなたの家族がパソコンをお持ちの場合、その種類は？
①PC-88　②PC-98　③X1　④FM-7　⑤FM-77　⑥MSX　⑦MSX2

●質問(Q)3＝あなたの家族がパソコンをお持ちの場合、その方とあなたの関係は？
①父　②母　③兄　④姉　⑤弟　⑥妹　⑦その他

●質問(Q)4＝あなた、または家族の方にパソコン購入(または買い替え)の予定はありますか？
①購入(買い替え)の予定がある
②購入(買い替え)の予定はない

●質問(Q)5＝購入(または買い替え)の予定がある人は、その機種名をお聞かせください。

●質問(Q)6＝購入(買い替え)予定のない人で、いま興味をもっている機種がありましたら、その機種名をお聞かせください。

●質問(Q)7＝あなた、または家族がパソコンをお持ちの場合、その機種に決めたのはどなたですか？
①自分　②父　③母　④兄　⑤姉　⑥弟　⑦妹　⑧その他

●質問(Q)8＝周辺装置で持っているものは？
①モニター　②ディスク　③プリンタ　④マウス　⑤デジタイザ　⑥プロッタプリンタ　⑦モデム

●質問(Q)9＝周辺装置で欲しいものは？
①モニター　②ディスク　③プリンタ　④マウス　⑤デジタイザ　⑥プロッタプリンタ　⑦モデム

●質問(Q)10＝ハードの商品情報は何から得ていますか？
①新聞　②雑誌　③カタログ（パンフレット）　④パソコンショップ　⑤友人　⑥その他

●質問(Q)11＝いま、パソコンはどんな使い方をしていますか？
①ゲーム　②プログラミング　③ミュージック　④CG　⑤ワープロ　⑥計算　⑦AV制御　⑧通信　⑨その他

●質問(Q)12＝ゲーム以外にパソコンを使ってやりたいことは？
①プログラミング　②ミュージック　③CG　④ワープロ　⑤計算　⑥AV制御　⑦通信

●質問(Q)13＝いま、パソコンのゲームソフトは何本お持ちですか？

●質問(Q)14＝過去1年間に、パソコンのゲームソフトを何本買いましたか？

●質問(Q)15＝ゲームソフトは何月頃に買いましたか？

●質問(Q)16＝最近買ったゲームソフト名を書いてください。

●質問(Q)17＝そのゲームソフトを買ったポイントは何ですか？
①パッケージ　②チラシ・カタログ　③ショップのアドバイス　④値段が手頃　⑤グラフィックスのよさ　⑥BGMのよさ　⑦タイトル名にひかれて　⑧ストーリーの面白さ　⑨操作性

●質問(Q)18＝あなたの好きなゲームのジャンルは？
①RPG　②AVG　③アクション　④シミュレーション　⑤囲碁、将棋、麻雀　⑥アダルト(エッチ)ソフト

●質問(Q)19＝ゲーム以外に持っているソフトは？
①CGソフト　②ミュージックソフト　③通信ソフト　④計算ソフト　⑤ワープロソフト　⑥各種ビジネス用ソフト　⑦OS　⑧ユーティリティ

●質問(Q)20＝パソコンのゲームソフト情報は何から得ていますか？
①雑誌記事　②雑誌広告　③店頭の商品を見て　④店員の説明　⑤店内のポスターやチラシを見て　⑥友人、知人から

●質問(Q)21＝あなたは1日平均何時間くらいパソコンにさわっていますか？

●質問(Q)22＝ファミコンやセガ等のテレビゲームをやりますか？
①はい　②いいえ

●質問(Q)23＝（テレビゲームをする人に）パソコンゲームと比べ、どちら

が楽しめますか？
①テレビゲームの方が楽しい　②パソコンゲームの方が楽しい

●質問(Q)24＝1ヵ月にあなたが自由に使えるお金は？
①1千円以下　②3千円以下　③5千円以下　④1万円以下　⑤2万円以下　⑥3万円以下　⑦4万円以下　⑧5万円以下　⑨5万円以上

●質問(Q)25＝それらのお金の使いみちは？
①パソコンソフト　②ファミコンソフト　③マンガ　④雑誌　⑤書籍　⑥レコード、ミュージックテープ　⑦プラモ　⑧ラジコン　⑨テレフォンカード　⑩文具　⑪小物　⑫洋服　⑬飲食　⑭コンサート　⑮映画　⑯ゲームセンター　⑰喫茶店　⑱貯金　⑲その他

●質問(Q)26＝休日など自由な時間にはどのような過ごし方していますか？
①テレビ(ビデオ)を見る　②音楽を聞く ③スポーツをする ④映画、コンサート、イベントなどに行く ⑤本を読む ⑥雑誌を読む　⑦マンガを読む　⑧友だちとおしゃべり　⑨街をぶらつく　⑩ショッピング ⑪サイクリング ⑫ドライブ ⑬パソコンにさわる ⑭ファミコンで遊ぶ ⑮ゲームセンターに行く ⑯何もしないでボンヤリしている

●質問(Q)27＝また、どのような過ごし方をしてみたいと思いますか？
①テレビ(ビデオ)を見る　②音楽を聞く ③スポーツをする ④映画、コンサート、イベントなどに行く ⑤本を読む ⑥雑誌を読む　⑦マンガを読む　⑧友だちとおしゃべり　⑨街をぶらつく　⑩ショッピング ⑪サイクリング ⑫ドライブ ⑬パソコンにさわる ⑭ファミコンで遊ぶ ⑮ゲームセンターに行く ⑯何もしないでボンヤリしている

●質問(Q)28＝パソコン、ファミコン以外にあなたの持っている機器は？
①ラジカセ　②ウォークマン　③コンポステレオ　④CD　⑤ビデオデッキ　⑥レーザーディスク　⑦テレビ　⑧電話　⑨ワープロ　⑩パーソナル無線

●質問(Q)29＝これから買いたいと思っているものは？
①ラジカセ　②ウォークマン　③コンポステレオ　④CD　⑤ビデオデッキ　⑥レーザーディスク　⑦テレビ　⑧電話　⑨ワープロ　⑩パーソナル無線　⑪8ミリビデオ　⑫カメラ　⑬ポケットテレビ　⑭自動車　⑮バイク　⑯スポーツサイクル　⑰楽器　⑱スポーツ用品　⑲アウトドア用品　⑳時計　㉑プラモ　㉒ラジコンカー　㉓靴　㉔衣類　㉕家具　㉖インテリア用品

●質問(Q)30＝あなたが買った「コンプティーク」を読むのは誰？
①自分だけ　②家族も読む　③友だちも借りて読む

●質問(Q)31＝家族の方も読む場合、どなたが読みますか？
①父　②母　③兄　④姉　⑤弟　⑥妹

●質問(Q)32＝友だちも借りて読む場合、何人ぐらいが借りますか？

応募方法

☆このページにはさみこまれたハガキに、質問の答えを記入していってください。
☆答えの記入方法は、たとえば

Q1＝①
Q2＝③
Q3＝①

といった具合に、各項目ごとに該当する番号を選ぶか、または文字を書きこんでください。
☆質問によっては、

Q8＝①②⑦

という具合に、複数の答えを書いていただいてけっこうです。
☆締切りは昭和62年5月7日（当日消印有効）。
☆アンケートにお答えいただいた方のなかから、抽選で、1000名にコンプティーク特製「シュウォッチ」をプレゼントいたします。
なお、当選者の発表はコンプティーク7月号の誌上にて行いますのでお楽しみに。

このアンケートのデータを、さらに楽しく、豊かな誌面づくりに反映していこうと考えております。ぜひご協力ください。

質問＝「シュウォッチ」とは何か？　①ストップウオッチ付きの時計　②キミの指先の連射速度を計るマシン　③ダイス、ルーレットの2種類のゲームができるゲーム機　答え――全部正解。こんな、いろんな機能を満載した優れグッズを、プレゼントするんですう。エライでしょ！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります

HIROBA NO CORNER

ひろばのコーナー

RISA TACHIBANA

- ●リーダーズトーク
- ●グラフィックゲリラ
- ●ひろコのセッショントーク
- ●真夜中のパソコン野郎
- ●パズルクイズ
- ●インフォメーション
- ●コンプティーク・ビルボード
- ●ひろコの直撃インタビュー
- ●ザ・プレゼント

……ETC.

READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA

ハーイ　みんな元気？　春たけなわ、良い季節だね。
さて、このコーナーも、スペースをグッと大きくとって新装開店です。みんなのおたよりとイラスト、待ってますよ！

◀福島県　カムイでんクン　ムカシのスパイもののアニメみたいだね。ピストルを構えた男のシルエットなど、なかなか美しいですよ。またの投稿をお待ちしております

ボクらの学校では短縮語が流行しています。"カルカワ" は軽くかわされること、"ヤンニースワ" はヤーさんの座り方のことです。ボクらの学校はとても愉快な学校です。

栃木県　越沼孝宏

●最近、略語って多いね。かの村上春樹氏は「UFO」を「ユッフォー」と読むのなら、「U.S.A.」を「ユッサー」と読むべきだと言っておられます。ちょっと違うかな……　（ひろコ）

▶東京都　伊沢貴志クン　あなたのような読者のために、ひろコがいるのです。とっても美人な愛車ですね

▶埼玉県　れっどらいんクン　なにはともあれがんばるように……

この前、ふと道を歩いていると、こわい兄ちゃんがいたので避けようと思い、道を曲がろうとしたところ、突然、呼びとめられたのでボクはギクッとして、「今、ちょっと急いでいるので」と逃げる体勢を整えていると、その兄ちゃんに、「××大学へ行くバス、もう行っちゃったかしら？」と女言葉で言われ驚いた。世の中、まだまだ捨てたもんじゃないと思った。

北海道　清水有宏

●そうです。外見で人間を判断しちゃいかんよ。　（ヒサキ）

質問！　コンプティークってどういう意味？　ふと疑問に思ってしまった。この答えは編集後記にでも書いといて。

千葉県　板谷宜紀

●スペースを割いてお答えしましょう、宜紀クン。「コンプティーク」とは「コンピュータ・ブティック」って意味だよ。おしゃれだろう！　（サトウ）

電車の扉のところに貼っているステッカーのおカッパ頭の子どもに向

▲愛媛県　木原健一クン　わぁ！　すごく手のこんだイラストですね

◀北海道　村山吉隆クン　こんなぬいぐるみがあったらさびしくないね。

かって、ジャンケンをしてるヤツを見て、思わず笑ってしまうところだった。

埼玉県　佐々木睦正

●ひろコもあのステッカーを見るたび、フシギな顔だなーと思ってたけど、ジャンケンまでは思いつかなかったなあ……

（ひろコ）

友人Kの家に、宗教関係の人が来た。Kはいきなりドアを開け、「あんた、何者？」と言った。その宗教関係の人は、何も言わずに帰ってしまったとさ。ところで「あんた、何者？」

千葉県　伊沢広紀

●「あんた、何者？」ってインパクトのあることばなのね。はやらせちゃおうっと。

（ひろコ）

弟のうそ。ボクの弟は、いつも帰りが遅くなると、補導員に捕まっていたとうそをつく。　岡山県　蓮井豊久

●ひぇー。危ない弟さんだねえー。まあ、捕まってれば、悪いことをする余裕もないわけだけど。

（ひろコ）

お願いです。かくれサトウ様！　あなたはホントにいらっしゃるのでしょうか。いらっしゃるのならどうか姿を現してください。読者からの切実な願いでした。

愛知県　江尻智彦

●マジメに探せばきっと見つかります！　発売と同時に発見したというハガキが続々と届いているんだよ。広告以外のページをじっくり見てごらん。

（ひろコ）

ある日のこと、電車の中で「コンプティーク」を読んでいると、偶然隣りの子も「コンプティーク」を読んでいた。「『ザナドゥ・シナリオ

◀東京都　海軟風クン　初投稿とは思えないタッチ。色もきれいに塗ってあるんだけど。心ある方は海軟風と文通してやってください

◀静岡県　永石正紀クン　オッオソロシイ迫力……。単行本も好評発売中です。よろしくね

▶神奈川県　坂貴紀クン　セリナもリリしくなりました

▲神奈川県　坂貴紀クンPART II　「ロードス島戦記」を応援してくれてありがとう

▲宮城県　BLUE KNIGHTクン　次の企画を楽しみに待っててね

▲大阪府　箕面山のたぬきクン　そうです。ロードス島はエーゲ海にある島です

◀兵庫県　沖山椎乃クン　けっしてバッチクなんかありませんよ。構図が映画のポスターみたいで、とってもキマッてるとひろコは思います

II』はかっこいいなあ」とボクが思わず声に出して言うと、「うん。かっこいい」と返事が帰って来て、ボクたちは友だちになった。　　山梨県　清水正人

●「コンプティーク」を使っての友だち作り！　私たちは、多方面にわたって役に立つ雑誌をめざしております。

（ヨシダ）

生徒1「うわーっ数学、赤点だ。カルマがついちゃうよ」生徒2「なさけなや。おまえの力はそんなものか！」生徒1「うわーっもう一度、チャンスをくれーっ」生徒2「ヒャッハッハッおろか者めが！」　高校生の間でよく交わされる会話の一例である。

茨城県　山久保仁

●次のテストでは、レベルアップするようにがんばってね。ゲームの方も忘れずに。

（ひろコ）

目の前に控えた高校受験。目の前にぶら下がってくるアセンブラ語。あ〜、どっちの勉強をするべきだろうか？

岡山県　宮田竜吾

●二択の女王ひろコです。さあて、何点賭けますか？　はずしたかな？　やっぱり、将来の役に立つのは、高校受験かな？　受験科目にアセンブラ語があればいいんだけどね。

（ひろコ）

▶新潟県　RYUクン　異色のイラストですね。雰囲気ありますね。陰影が美しい。また、お手紙つきのイラストを待ってますよ。がんばってね

▲大阪府　箕面山のたぬきクンPART IIのめりこみやすい性格なのね

ちょっと前に、テレビで「忠臣蔵」を見た。はっきり言って感動した。あれだけのキャラクターが出てくるゲームが欲しい！　AVGやシミュレーションで、「忠臣蔵」を作ってよー　P.S.　ビートたけし！　がんばれ！

和歌山県　瀬戸学

●すばらし一着眼点！　「忠臣蔵」ゲームなんておもしろいだろうね。ついでに「銭形平次」とか「遠山の金さん」とか「水戸黄門」など、時代劇シリーズなんかあったらいいんじゅない？　　（ひろコ）

ふっふっふ。私は自家製D＆D（もどき）を作ったぜ！　どーだ！　びびっただろ。（どーせルールはダセー（けどね）

神奈川県　高橋勲

●その努力がいつか実を結ぶのです。ひろコも今度、参加したいな。　　（ひろコ）

●ひろコは飽きっぽいから短いシナリオにしてやってね。　　（タカノ）

▲栃木県　ヨータムクン　あ！　かくれサトウ見いつけた！

▲北海道“ぴーず”クン　少女漫画っぽいかわいさ。良いと思います

▲千葉県　みらくるクン　がんばってくれたまえ

▲大阪府　箕面山のたぬきクンPART III　レベルは日々、上がっているのだ

なつかしのあのコーナーはいま……

◀新潟県　月橋正行クン　良い子にしないとボツにしちゃうぞ

みんなからのお手紙に「あのコーナーはどうなっちゃったの？」ってのがとても多いのです。古の名コーナーとしては、「東京ハッカーズ」「ロボット紳士録」「ひろコの星ヨミ」などが懐しまれますね。最近、消えてしまったものでは、「ゲームアイドルベスト10」「ひろコの交換日記」など。みんな覚えているかしら？　コーナーは、みんなのおハガキあってのものだから、反響がない場合、やむを得ず、打ち切りになっちゃうんだよね。もちろん、好評だけど、長く続きすぎたので惜しまれるうちにやめようっていう場合もあったけどね。それから、せっかく企画を立てたんだけど、ライターが病気になっちゃったってケースもあったのです。

「こんなコーナーつくって」というハガキも多かったよ。文通コーナー、映画情報コーナー、怪談コーナー、ひろコのおしゃべりコーナー、勉強会コーナーなんていうのもあったな。楽しい雑誌になるようにひろコも努力いたしますので、みんなもどんどんおたよりちょうだいね。よろしく頼んだよ。

◀新潟県　月橋正行クン　え！　どーしてひろコが髪を切ったの知ってんの？

▶神奈川県　色えんぴつクン　ご卒業おめでとう。ヨーコさんによろしくね

ひろコの直撃インタビュー

「花型ライター・山下章の私的生活についての考察」

さて、今月のゲストは、みんなにはおなじみの『コンプティーク』の看板ライター、山下章氏です。

H：山下さんの略歴、嗜好などはみんなにすでに知られてると思うので私生活を鋭くエグろうと思うんだけど、ニックネームはありますか？

Y：いきなり、めちゃくちゃ！　"超長"ってのが今のニックネームです。

H：は？

Y：スーパー長者って意味なんです。

H：なーるほど。よく聴く音楽は？

Y：レベッカなど日本のロック。洋楽はパァです。でもっイントロには強い私です。

H：やはり。では、これだけは許せないこととか現象などあります？

Y：軽薄な女子大生（きっぱり）

H：けっこー頑固そう。じゃ自分じゃ死んでもしたくないことなんかある？

Y：ホモにだけはなりたくない！

H：話題を変えて、夢などは？

Y：ゲーム以外の面でも活躍できるライターになることと、しっかりした家を築くこと。家とは建物及び家庭のことね。身近なレベルでは規則的な生活をしたいです。

H：りっぱ！　では最後に読者のみんなにメッセージを！

Y：ボクの本、読んでね。

ブレイクダンスの得意な山下さんでした。

隠れサトウ発見！　今月の隠れサトウは実にうまく隠れました。編集部に届いたハガキもいつもよりずっと少なく、予想どおり、正解者もなし。なんと、隠れサトウは、179ページのパズルの中に文字として隠れていたのです。どうです！　わからなかったでしょ！

HIROCO NO SESSION TALK

♬い～ら～か～の波と雲の波♬　GWといえば「子供の日」!　何か買ってもらうのなら、コンプティークを10冊!　これで決まりだね。

ハーイ、ひろコでーす。やっぱり春は気持ちいいね。編集部の頭も冴えまくるものだから、ネッ、こーんなにぶ厚くしちゃって、続みごたえ200%でしょ。海外旅行に2人も出かけて、なおかつこのボリューム。充実度。フフフッ、さすが力量がある証拠です。ほめすぎかしらねー。ま、いいか。

それに新企画の反応が、いいのよ。お便りも増えたしね。特にスゴかったのが、「聖エルザ・クルセイダーズ」。これまでの「ミステリー倶楽部」の人気がいまいちだったんだけど、(なんせ難しくて作った本人でさえ解けないという……。ウソよ、ウソです、松枝さん♡)、今回は発売日直後からお便りがドサッと届いたの。担当の高野さんも大喜びで「やっぱり美少女ものに限るっすよ」と言い、原作者の松枝さんは「いや実力ですよ、フフッと」言っている。(ところで、松枝蔵人・著高千穂遙・原作のアドベンチャー・ゲーム・ブック「ダーティペア／ヴァッサーインゼルの大追跡」〈富士見書房・480円〉が出たよ。買ってね)

記事の人気があるか、ないかは、知ってる人もいると思うけど、本誌にはさみこまれているアンケート・ハガキから集計するの。良かった記事、つまらなかった記事、をそれぞれ編集部のスーパーコンピュータでふりわけ、順位を出すわけね。ベスト30、ワースト30が出ると、みんなブルブル。ベストの方だと「なるほど、今回はここら辺がうけたんだな」と悦に入り、ワーストだと「どこがおかしいのかな?」とまた頭をひねって検討するわけ。だからあのアンケート・ハガキは重要なんだよッ!　いつだって編集部は、読者のことしか考えてないんだからさ。

さて、お便り。「こんにちは、ひろコさん。ボクは誤解してたんです。コンプティークはH、つまりヘンタイ雑誌ではないかと。だって、そんなふうに言ってた人がいたんだもの。(そいつは、自分で「買ってるからヘンタイ」といばるヘンなヤツ) そんなわけで、なかなか手が出なかったんだけど、ある日、マジメで成績もクラスで一番のS君の机にコンプティークがあったんです。しかも「福袋」が破られてる。S君『とてもおもしろいよ』って。だから、ボクも偏見持たずに買っていきますからよろしく。P.S.『聖エルザ～』の解答同封します』(東京・加古満／16歳) よろしくねッ!

◉「国際スポーツフェア」に㊋が再登場だよ!

4月25日から5月5日まで国立代々木競技場で開催される「国際スポーツフェア'87」に㊋ファミコンが参加するよ。

毎年70万人の人々が訪れるこの「国際スポーツフェア」の中でも一番人気のコーナーである「ニッポン放送ヤングプラザステージ」に数十台のファミコンとモニターを設置して、おなじみの名人たちから、ファミコンの裏ワザを、じきじきに伝授してもらえるという、ファミコンフリークのキミには夢のようなイベントだよ。

その他、新作ソフトのデモンストレーションやファミコンのテーマソングイントロ当てクイズ大会など、メニューは盛りだくさん。開催時間は午前10時から正午まで(4月25日は正午から午後2時まで)。司会は㊋本誌にも登場した井上明子さん。名人もたくさん呼んであるよ。ゴールデンウィークはこれで決めようね。

「国際スポーツフェア」関連のその他のイベントとしては、小、中学生100m競争記録大会、少年サッカー大会、少女(小学生)サッカー大会、少年ラグビー教室、ビヨン・ボルグ、リサ・ボンダー、神和住純の指導によるテニス教室、代々木の森及び宮の森健康マラソン、木原光知子の水泳教室などなど。ゲームとスポーツ、両方得意なキミなら、こちらも楽しめそうだね。

日時、場所などに関する詳しいことは、フジテレビ国際スポーツフェア事務局、☎03-359-1122までお問い合わせください。GWが待ちきれないね。

真夜中のパソコン野郎

まずは真夜中についての考察！

「真夜中のパソコン野郎」っていうのは、以前に何度かセッショントークでとりあげたテーマだけど、コンプティークの読者諸君は、真夜中をいかにして過ごしているか、そしてそこで何が生み出されているのかを追求してみたいと思って、こんなコーナーを作ってしまいました。セッショントーク同様、みんなからのハガキを大々的に募集します。くれぐれもよろしくネ。

では、さっそく本題。まずは「真夜中」という言葉の定義について。時間の感覚というのは、人それぞれ違うものだよネ。ひろコのまわりでも、朝といえば普通は8時とか9時のことのはずなんだけど、某編集部員にとっては、その時間はきわめて早い早朝(?)であって、朝というのは午前10時すぎ、へたすると11時くらいを意味するらしい。同じように真夜中と言ったって、やっぱり人それぞれに考え方が違うみたい。みんなの中には今年受験を控えている人も多いはず。そんな人にとっては、おそらく午前1時とか2時くらいが真夜中のはずだし(もっと遅いかな)、ただひたすら暇な人にとっては午後10時くらいが真夜中かもしれない。

では、記念すべき最初のおハガキは、東京都の榊原征（17歳）クンからのもの。

「はじめまして。ボクは高校3年生になったばかりのかよわい少年です。去年の今ごろのこと。ゲームばかりをやっていて、毎日眠くて眠くて"春眠暁を覚えず"という言葉を実感してしまいました。そこで得た教訓。"春眠赤点で目覚める"ってのはいかがですか。なかなかいい文句でしょ。でも、今年は居眠りなんかしてられませんよ、受験生なんですから」

ウーン、思わず笑っちゃった。こんな経験のある人、きっと多いはず。真夜中とはちょっと違うテーマになったみたいだけど、ま、いいか。来月は真夜中についての考察しっかりやります。よろしく。

◉「まんがの森」、人気漫画の原画展！

福袋で毎度おなじみの「まんがの森」が新宿店に続いて高田馬場店をオープンしたよ。オープン記念として人気漫画の原作展及び人気漫画家のサイン会がただ今、好評開催中だ。今後の予定としては、まず新宿店では、4/5～4/11デジタルデビルストーリーアニメフェア、4/12～4/18湘南爆走族Ⅱアニメフェア、4/19～4/25妖獣都市アニメフェア、高田馬場店では4/5～4/11谷崎てつや原画展、4/12～4/18新田真子原画展というメニュー。お問合せは新宿☎03-341-0921 高田馬場☎03-209-0932です。よろしく。

ロンリー・ハート

長女レニー:ダイアン・キートン、次女メグ:ジェシカ・ラング、三女ベイブ:シシー・スペイセク。

これだけ個性の強い3人の共演は「主役が3人いる」みたいになるかと思ってたけど、実際は、「脇役が3人いる」みたいな映画だった。3人が自分の位置を適確に見極め、その中でできる最高の演技をしているのだ。身体の欠陥のため、男性恐怖症になってしまったレニー、恋人も故郷も捨てて歌手になる夢を追いかけたメグ、実力者の夫の横暴に耐えかね、彼を撃ってしまったベイブ、このまったく違う個性に見える三姉妹。しかし、奇妙なことに、3人は同じように、自殺した母の面影をひきずっていたのだ。レニーの誕生日を祝う三姉妹。そして、自分たちは、母のようにひとりぼっちじゃないと気づき、新しい一歩を踏み出すのだ

「ひろコの今月の一冊」も復活！
おもしろい本を厳選して紹介しちゃいます。あなたは何冊、知ってたかな？　問題もよく考えて答えを送ってね。

メタドラマをふたたび！

「スチュワーデス物語」のヒットで、女の子たちのスチュワーデス願望を煽ることに成功した著者の最新作。主人公はやっぱり、ドジだけど憎めない女の子。
千秋いや由美子は果たして一人前のツアコンなれるかどうか？

▲ドジ添乗員物語
深田祐介／著
文藝春秋　950円

こんなの初めて　戦争童話

舞台は、第二次世界大戦下の日本。今まで「銃後の存在」だった女子学生たちの戦闘体験の短編集。これ、実は漫画なのです。モノクロの版画のようなタッチは、戦争までも童話にしてしまうのでしょうか。

▲彼女たちのカンプグルッペ　あびゅーきょ
大和書房　1600円

ドタバタエスピオナージュ

ご存知、定吉七番シリーズの第4弾！　大阪商工会議所の秘密情報部員、定吉七番の大活劇。これ、「007」のパロディだってみんな知ってるよね？　バカバカしいけどやめられない、今回はようかんとういろうの物語。

▲ゴールドういろう　東郷隆／著
角川文庫　420円

ひろコの今月の一冊

▲THE SCRAP'
村上春樹／著
文藝春秋　850円

読んだらUFOも撮れるかな

決して、写真講座の本ではありません。機材やフィルムの莫大な出費に日々、苦悩するカメラマニアの善良な編集者が主人公。
彼のカメラ技術も、実用的なものばかり。
21編の短編小説集です。

▲UFOカメラ
高斎正／著
講談社文庫　480円

「重戦機エルガイム3」完成

お元気マガジンNEWTYPEが、総力をあげて編集した究極の別冊「重戦機エルガイム３」が発売されたゾ。OVA「エルガイムIII」のすべてや対談集など、ボリュームたっぷり！　永野護描きおろしの表紙が目印だよ。

▲重戦機エルガイムIII
角川書店　980円

「THE SCRAP'」懐しの'80's

自称、"連載嫌いで飽きっぽい"村上春樹氏が1982年から４年間、連載したコラムを集めたもの。村上氏が「エスクァイア」や「ニューヨーカー」などの雑誌を読んでインスパイアされたことを書いているというわけ。マイケル・ジャクソンは、彼のそっくりさんまで町で身ぐるみはがれちゃうほどの人気で、カレン・カーペンターが拒食症で亡くなって、エイズなんかはまだアメリカの特権だった頃……。４年前ってもうずいぶん昔だったなあと思ってしまう。でも、その頃、アメリカですでに話題となっていたS・キングの「クリープショー」が今、日本で上映されてたりと、確かな未来予言をしている項なんかも多い。そういえばひろコがはじめてアメリカへ行ったのもこの頃で、また、アメリカへ行きたくなっちゃった。さらに巻末には、初公開の村上氏の日記も収録されており、「へえ、こんなもの食べて生きてるんだ」と、がんこ中年、村上春樹の嗜好などもかいま見ることができ、喜びを隠しきれないひろコです。

麻薬組織を壊滅させよう！

銀河連邦に流れ出した麻薬の源、アレフ・シグニ星系へ潜入し、麻薬組織をたたきつぶすべく派遣されたのが上級捜査官のキミだ。
宇宙においては頼れるのは自分自身だけ。
さあ、勇気を出してページをめくりたまえ。

▲宇宙の連邦捜査官
A.チャップマン／著
社会思想社　480円

BOOK REVIEWで紹介した本をみんなにプレゼントしちゃうよ。「彼女たちのカンプグルッペ」は特別に３名に！　ほしい本のタイトル、住所、氏名、年齢を明記の上、〒160東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル　コンプティーク編集部　エキサイティングライブラリー係まで。

先江進の興奮本ガイド ⑫

▲サン・カルロの対決
A.J.クィネル/著 大熊栄訳
新潮文庫 520円

さて今月は、心理的なかけひきの話だよ

キミは小説を読んで涙したことがあるか。
最後のページを見つめたまま、感動に身をふるわせたことがあるか。

今度のクィネルにはまいってしまったのだ。電車の中で読んでいて、突然襲いかかったストーリーのショックに、目は驚愕に見開き、涙さえにじみ始めた顔を、私は体をドアの方に向けて隠したのだ。

人の心を揺さぶることにかけては、クィネルの右に出る者はいまい。私はそう信じている。そんなにすごい作家を今までなぜ紹介しなかったかって？ 答えは単純。このコラムが始まって以来、彼の作品が出なかっただけのこと。それが今、『サンカルロの対決』『メッカを撃て』とたて続けに出たのだからもうこれは黙ってはいられない。クィネルに興奮しない男は袋とじを見ても感じない奴と同じだ。男なら奮い立て。男ならクィネルを読め。

中米のサン・カルロで革命が起こり米大使館が占拠された。人質となった米大使ピーボディが関わっていた重大機密を探り出すべく、天才的尋問専門家ホルヘがキューバからやって来る。話は、ピーボディ、ホルヘのそれぞれを一人称としたフレーズの綾織りで進んでいく。

ピーボディ：

ホルヘはコーヒーを注ぎ、何も尋ねもせずに砂糖3コを私のカップに入れ、ミルクを少々加えた。

「これがあんたの好みだろう、違うかい」

「どうして知っているのかね」

彼はコーヒーをすする。

「あんたの個人的な習癖については、いろいろ調べがついているんでね」

「なぜだ」

「これからあんたと一緒に、延々と時間を潰さなければいけないからさ」

「なんのために」

彼はファイルを軽くたたいて上機嫌ににっこりとする。

「あんたにこれから“コブラ作戦”についてしゃべってもらおうというのさ」

私は彼の目の中に敵意を見ることはできなかった。

ホルヘ：

尋問というのは誘惑と同じだ。で、誘惑がそうであるように、おれにとって尋問は一種の芸術だ。辛抱強く準備し、条件を整えてゆく必要がある。被尋問者の頭を狂わせ、感覚を混乱させ、感情をかき乱さないとだめだ。ついに口を割った時に、被尋問者がほっとして涙を流すようになるのが望ましい。

このようにホルヘは拷問などの強硬な手段によらず、相手の感情を自分に移入させる作戦をとる。だがしかし、その作戦はまた、ホルヘへの感情がピーボディへと移入されてゆくという皮肉な経過を辿っていった。

一方、米政府は、監禁されたピーボディに対して2つの作戦をたてた。スローカム大佐の指揮による大使救出作戦は、あくまでも第2案であり、アメリカ人を潜入させ、ピーボディを暗殺するのが第1案であった。

毒入りステーキがピーボディに供された時、どんなショッキングシーンが待っているかは、読んでからのお楽しみにとっておきたいとこだけど、問題としては一番、グッドなのだ。

「おれは霞の中で奴の顔を見る。おれを信じてくれている顔だ。告解をした後の罪障感のように苦痛が洗い流される。おれは自分の四肢が動くのを意識しているが感じることはできない。おれはただ奴の腕に抱かれているのがわかるのだ」という死にゆく男の独白でこのシーンは幕を閉じてゆくのだが、このセリフはピーボディのものだろうか、それともホルヘのものだろうか。私の紹介文を見直してもらえば、ヒントが含まれているぜ。

イラスト／中村亮

今月の正解　問題1：一万ドルの入金があった。問題2：11月4日～9日、ウィーンへ行く予定になっている。問題3：ヘイニトピックでした。
いつものように正解者10名にコンプティークオリジナルTシャツをプレゼント。あて先は左ページを見てね。今月はわりとやさしいよ。

女子行進室

女性ゲーマーの躍進にスポット！

3月号で女性ゲーマーのおはなしをしたらど〜んと女のコのパソコンファンからお便り届いちゃいまして。ほ〜んと、パソコンゲーム楽しんでるのは男のコだけじゃないんだ！って、今さらながら痛感する今日このごろ。

そ・こ・で、遅ればせながら女のコのパソコンファン、コンプファンのために、新コーナーを設立することにしましたぜ。

今まで“日陰の身”で登場するチャンスの少なかった女のコたち、このページでどんどん騒いじゃってください。

ほんじゃ、まず、登場者第1号。仙台に住んでる高原由唯さんにスポットライト！

彼女も1月号の女性ゲーマーの話を読んでお便りくれたひとりです。彼女がいちばんはじめにパソコンに触れたのは中3の冬。高校受験だっていうのに、いつのまにかその時から、パソコンにズベズベはまっちゃったんだってさ。で、それから4年たった大学生の現在では、ディスク枚数、ぬわ〜んと83枚!!はっきり言って、これはタダモンじゃないと思います。あ〜あ、編集部が仙台にあったらぜひ、ライターお願いしちゃうのにィ、残念。

そうそう、ライターと言えば、編集部でも女のコのライターが活躍してます。『ザナドゥ・シナリオII』のケーコさん、それからニューフェイスの石川照美さん。2人とも、ふだんはキャピキャピしてるのに、パソコン前にすると、いきなり表情がシビアになるの。やる時はやってまっせ！ …というわけで、この続きは、また来月。みんなの声いっぱい載せたいから、お手紙いっぱいくださいね!!

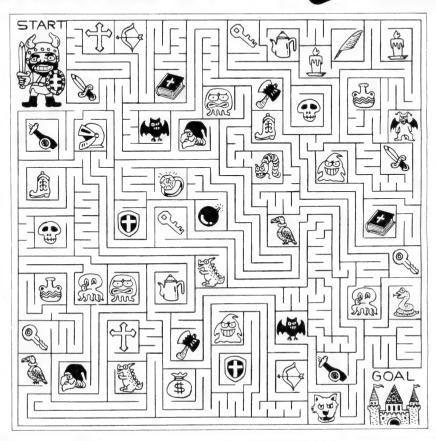
PUZZLE・QUIZ パズル・クイズ

これは奇っ怪！「ジャンピング迷路」なんだって。

さて、今月は迷路クイズだよ。

でもやっぱり、ふつうの迷路ではありません。もちろん、目的はゴールの城まで行くことなんだけど、途中、必ずモンスターやアイテムのある袋小路にぶつかってしまうのだ。そうすると、おなじ形のモンスターやアイテムのある場所（ないときはふりだしへ）にジャンプして、再び進まなくてはならない。さて、最低、何回ジャンプしたらゴールにたどり着けるかな。あて先は〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6Fコンプティーク編集部・パズル係。しめきりは'87年5月7日。5名にTシャツがあたります。

P.S. 先月の回答は、「カクレサトウ」でした。これはちょっとむずかしかったかな？

それにしてもソフトっていっぱいあるのね……。

春らしく模様変えしたプレゼントコーナー。よりたくさんの人に当たるように工夫したつもり／

誌上ライブを再び／

本誌の「D＆D」誌上ライブ「ロードス島戦記」は終わっちゃったけど、今度はこのゲームブックで遊んでみてください。20面体サイコロもついている、1on1シリーズ第2弾「超古代ロボットを探せ」を5名にプレゼントしちゃいます。

「福袋」ファンに朗報

[illegible]

お得です。3冊セット

エンドレスクエストシリーズ「ボビーのニューヨーク大冒険」「クエストマウンテンのなぞ」「ドワーフの反乱」の3冊をセットで10名のみんなにプレゼント。カバーのイラストも全部、とってもかわいいよ。もちろん、ゲームもおもしろいです。

PRESENT

非売品のTelカード

シンキングラビットの武尊オリジナルソフト「マデリーン」がテレフォンカードになったよ。パッケージとおなじデザインです。

でも、このカードを使って、シンキングラビットにゲームのヒントを聞こうと思ったってダメだよ。ゲームは自分で解いてね。

急げ。誰もが狙ってる

工画堂からめちゃくちゃかわいいテレフォンカードをなんと！　15名のみなさまにプレゼント！

これ、実は工画堂のスタッフの似顔絵なんだよ！

われわれ編集部の中にも、狙ってる人が何人も……。

早く、ハガキをださないと、とられちゃう可能性大のテレフォンカードで〜す。

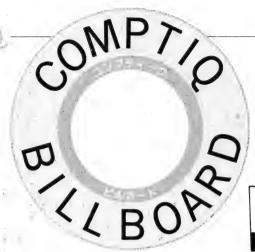
応・募・方・法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。しめきりは'87年5月7日。

ぴっかぴっかのポスターです／

4月号の「How to Win」でも紹介したね。クリスタルソフトから、アクションロールプレイングゲーム「バビロン」のポスターを10名のみんなにプレゼント。

これをお部屋の壁に貼って、毎日拝んでいれば、きっと、裏ワザも発見できるはず。ぴかぴか光る、ふしぎなポスターなんだよ。

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

譲りたい

●PC-9801用２ＨＤゲーム、『コズミックソルジャー』『ザナドゥ』『レリクス』『メルヘンヴェールⅠ』『メルヘンヴェールⅡ』『森田の将棋』『ブラウンズラン』(すべて箱、マニュアル付）を各3000円で。その他に、98用ゲームソフト、ビジネスソフト（5'2ＨＤ、8'2Ｄ）も多数所有しております。詳しくは、60円切手２枚同封の上、下記へ。気長に待ちますのでよろしくお願いいたします。〒310 茨城県水戸市城東1-2-46　田沢孝之

●ファミコン用ソフト『ソロモンの鍵』『ハイパースポーツ』(コントローラー付）を各2200円、『F1レース』『スターフォース』『アーガス』『1942』『ドルアーガの塔』『スターラスター』『ディグダグⅡ』を各1800円、Ｘ１ターボ用ソフト『暗闇の視点』(５Ｄ）を3500円、リコーのワープロ（16×16ドット）を11000円で。すべて箱、説明書有、完動品、送料込みです。ソフトはまとめて買ってくれる方を優先します。〒574 大阪府大東市灰塚4-336-23　西一夫

●PC-8801mkⅡMR＋PCKD852(マニュアル有、箱なし)、PC-8801mkⅡSR用ソフト『ロマンシア』『信長の野望・全国版』『ディーバ』『ファンタジアン』『シルフィード』『ブラスティー』(全部、箱、マニュアル付）に、5'2Ｄディスクを20枚つけて17万円ぐらいで。Ｗ〒で連絡を。〒338 埼玉県与野市下落合318　増渕秀一

●ファミコン用ソフト『ドラゴンバスター』を2500〜3000円くらいで、『グラディウス』『スーパーゼビウス』を1600〜2000円くらい、『ゼビウス』を500〜1000円くらいで。すべて箱、マニュアル付。高く買ってくれる人を優先します。〒836 福岡県大牟田市右京町40-1-22　下河敏夫

●PC-88用ソフト『蒼き狼と白き牝鹿』『三国志』『ギャルッぽクラブ』『新ベストナインプロ野球』『東京ナンパストリート』『北斗の拳』を各2500〜5000円で譲ります。まずは60円切手を同封して下記まで。〒779-01 愛媛県川之江市川之江町大門2454-8　徳永仁

●セガソフトの11本セット『ハングオン』『テディボーイブルース』『アストロフラッシュ』『サテライト７』『青春スキャンダル』『マシンガンジョー』『ピットフォールⅡ』『ベースボール』『サッカー』『モナコＧＰ』『ヒーロー』を6500円で。すべて箱、マニュアル有。〒625 京都府舞鶴市字行永古川町1755　高宮憲

譲ってほしい

●Ｘ１『ザナドゥ』『ヴァリス』(共に箱、マニュアル付、いずれも５Ｄ）を各2000〜3000

一家に一台！　カシオの"クイックダイアラー"

このたび、カシオ計算機から、ふしぎな電卓が発売されました。この"クイックダイアラー"は、キミの電話を進化させちゃうすぐれものなのだ。今回発売されたのはＱＤ-100とＱＤ-900の２種。ＱＤ-100は、60×120㎜の縦型手帳サイズ。かばんに入れてもジャマにならない大きさだね。ちょっと大きめＱＤ-900は折りたたみ式で、左側には表示とテンキー、右側にはアルファベットキーが配置されており、キースペースがかなり大きくとってあるというもの。

なぜ電話が進化しちゃうかというと、データ記憶機能で記憶された電話番号（20件まで記憶でき、検索も簡単）を表示させ、キーを押すと自動的に電話がかけられるってしくみになってるからなのだ。もちろん、電話番号以外にも、銀行の暗証番号、口座番号のほか、６文字までのメッセージも記憶させられる。他人に知られたくないデータは、最大６文字までのキーワードで秘密を守るシークレット機能までついているのだ。

また、リダイヤル機能を使って、直前に送信した電話番号を記憶できるので、お話し中などで再びかけなおす時、ワンタッチで直前に送信した相手先に電話をかけることができるし、ゼロ発信や、同一市外局番地域に通話する時の０や市外局番の要、不要をワンタッチで切り換えるローカル機能も内蔵している。

操作終了後は、約６分で自動的に電源がOFFになるオートパワーオフ機能で、スイッチの切り忘れによる電池の無駄使いも防げるというわけ。

計算機能だってすぐれているよ。同じ数値を何度も使う計算に威力を発揮する四則定数計算機能、そして、置数は８桁だけど、16桁までは表示桁を超えてもだいじょうぶの概数計算機能など。価格はＱＤ-100が4900円、ＱＤ-900が5900円です。ひろコも買いました。

コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方　どれを希望するのかを明記し、ソフト名、希望価格、希望条件、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷１丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部　ビルボード係へ。未成年者は保護者の認め印を忘れずに。

円くらいで譲ってください。W〒で連絡を。〒410 静岡県沼津市丸子町748-7 山村敬一

●PC-9801VM (5'2HD)のマニュアル付の『北斗の拳』『セイバー』『メルヘンヴェール』『信長の野望・全国版』『ヴァリス』『ロマンシア』などを適価で譲ってほしい。安く譲ってくれた方には、『ザナドゥ』『アメリカントラック』『信長の野望』『蒼き狼と白き牝鹿』『ゼビウス』などをプレゼント。まずはW〒で。〒350-13 埼玉県狭山市入間川1-23-9 堂下亮介

●FM-7用『覇邪の封印』『ザ・ブラックオニキス』『ザナドゥ』『信長の野望』『ウィザードリィ』『三国志』『軽井沢誘拐案内』『ZETA 1～4号』『POP LEMON』の5Dソフトを各3000円で。W〒でよろしく。〒656-24 兵庫県津名郡淡路町岩屋1630 長野圭吾

●PC-8801mkIIFR用『ファイナルゾーン』『新ベストナインプロ野球』『ヴァリス』を4000円以下で(いずれも5D)、及びファミコン用ソフト、なんでもけっこうですから、ソフト名をリストに書いて送ってください。安く譲ってくれる人を優先。W〒で連絡を。〒041-02 北海道亀田郡戸井町小安19-3 田中良幸

●PC-8801FR用『ブラスティー』『覇邪の封印』『ウイングマン2』『メルヘンヴェールI、II』『聖女伝説』『聖女ぱにっく』『フェアリーレジデンススペシャル』『ダ・ビンチ』を各2000～3000円ぐらいで。箱、マニュアル付の完動品をお願いします。W〒で連絡を。〒376-01 群馬県勢多郡黒保根村大字水沼594-1 渡辺孝之

●PC-8801mkIISR用5Dソフト『大戦略88』『三国志』『ファンタジー』『ディーバ』『ファイナルロリータ』『ウィザードリィ』を4000円以下で譲ってください。箱、マニュアル付の完動品に限る。W〒で連絡を。〒375 群馬県藤岡市藤岡1309-24 冨樫正浩

交換したい

●私のFM77版3.5Dの『レリクス』(箱、マニュアル付)とあなたの『太陽の神殿』(箱、マニュアル付)とを交換してください。往復はがきで連絡を。〒455 愛知県名古屋市港区南陽町小賀須175 粂康晴

●当方のPC-8801mkIISR用ソフト『ブラスティー』とあなたのPC-8801mkIISR用ソフト『覇邪の封印』(箱、マニュアル付)とを交換してください。まずはW〒で連絡を。〒121 東京都足立区花畑8-4-10-404 田辺比呂志

●当方のPC-8801mkIISR用ソフト『覇邪の封印』(箱、マニュアル付)とあなたの『野球狂』とを交換してください。W〒で連絡を。〒930 富山県富山市相生町1-10 阿部稔文

●当方のPC-8801mkIISR用ソフト『信長の野望・全国版』『大戦略88』『ファイナルゾーン』のいずれかと、あなたの『覇邪の封印』『ファンタジー』『アーコン』『ザナドゥ』のいずれかとを交換してください。往復ハガキで連絡を。〒230 神奈川県横浜市鶴見区尻手3-1-11B-301 岡本元司

●私の『太陽の神殿』とあなたの『覇邪の封印』または『ブラスティー』を交換してください。箱、マニュアル付でお願いします。機種はPC-9801VF (5'2DDディスク) 〒857 長崎県佐世保市大尽町8-28 松田幸三

会員募集ETC

●「ミッドガルド」会員募集
ファンタジー、ビデオゲーム、RPG、AVG、要するに『コンプティーク』を愛する方なら誰でもはいれます。パソコンを持っていない方もOK！ 入会金500円、会費は6カ月で1000円です。入会希望者は60円切手を貼った返信用封筒を同封してください。絵に自信のある方は大歓迎です。〒343 埼玉県越谷市袋山1-174-2 小島理恵子

●「Z(ツェット)」会員募集中！
PC-8801シリーズのディスクユーザー対象のクラブです。活動内容は新作AVGの解答、RPGのマップ、隠しコマンドや質問コーナーなどを掲載した月1回の会誌の発行です。入会希望者は60円切手同封の上、下記へ。〒180 東京都武蔵野市緑町2-3-28-508 津田宅「Z」編集部

●「NEW X1クラブ」会員募集中！
X1のディスクユーザーのためのクラブです。活動内容はソフトの情報交換です。ソフトは100本そろっており、現在会員は21名です。入会金、会費不要。60円切手同封の上、下記へ。〒417 静岡県富士市中里字池下62-1 渡辺幸治

●「THE MSX CLUB」会員募集中！
その名のとおり、MSXのサークルです。活動内容は月1回の会誌発行と、ソフトの売買及び交換です。入会金なし、月会費300円。詳しくは往復はがきで下記へ。〒505 岐阜県美濃加茂市下米田37-2 山田寛史

先月の懺悔

申し訳ない。まず38ページ『ボルフェスと5人の悪魔』の対応機種はMSX及びMSX2です。次、プレゼント応募はがきの所有パソコンの機種の項で2つある98のうち1つは88の誤り。次に87ページ内マップ、黒帯のような箇所があるけどこれも85ページのように地模様がはいるべきだったんです。他の細かいミスはどうぞ見逃して。ぺこ。

編集者大募集!

コンプティークの編集者を募集します。条件は、大学生または20歳~30歳くらいまで、未経験者可、経験者優遇。未経験者は履歴書・作文(やりたい企画、コンプティークに対する感想など)を編集部へ郵送のこと。経験者は編集部へTEL。フリーの方も募集します。

編集部が引っ越し

ました。日々手ぜまになり、あまりの窮屈さに耐えかねた編集部は、またまた大移動を決行いたしました。新しい住所は下記のとおりです。今後ともヨロシク!!

■〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上(大学生が最適)②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

2月のある日、営業部より、コンプティーク1月号がパソコン誌で実売No.1になったとの報告。ついうれしくて4月号の表紙で「No.1宣言」しちゃいました。おちゃめなボク。なんのこっちゃとお手紙くれた人、そういうわけです。ありがとうございました。(辰)

仕事でハワイに行ったら、みんなからどうして仕事なのに、そんなに黒くなったのだと詰め寄られたわけだが、ホントにハワイは暑くて1分でも外を歩けばこうなるんだと言うとウソになるかな。(隆)

入稿まっ最中に、担当企画も放り出し、あとは野となれ山となれ、海外逃亡バカンスに出かけたのは私です。おかげで日焼けして、帰国後は因幡の白兎的全身皮剥けカイカイです。以下次号に続く。(貢)

今月、編集部は海外旅行ばやり。3人も行った。遊びに行った人もいたし、遊びに行った人もいたし、遊びに行った人もいた。そのせいじゃないけど、とーっても忙しくて、気づいたら春だった。(潔)

タテ書きの文章は読みづらい。最近つくづくそう思う。コンプティークはヨコだし、パソコンも英語もドイツ語もヨコ。ねっ!タテ書きって読みづらいでしょ。(英)

私、眠れないんです。眠りたいけど眠れないんですう。べつに不眠症じゃないんです。世間が眠らせてくれないんです。写植屋さんが、印刷所さんが、眠らせてくれないんれすう。締切りさんのバカァ。(敏)

おたより待ってま~す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! キミの友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしいな。ヨロシク!!

●あて先/〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

コンプティーク

5月号

昭和62年5月1日
定価490円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523 (広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-5
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *Senior editor* 吉田隆 *Editors* 角田貢士朗 高野潔 片岡英典 久木敏行 渡辺知子 *Contributing editors* 須賀弘 穂原俊二 荒川亜津子 市島正明 中濱潤子 *Writers* 安田均とグループSNE 庵跡功 砂土稔 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 湯治泉 渡部功一 矢崎治信 松本剛 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 平井敬子 (有)ポチ 滝沢昇一 越谷勝治 尾木博 辻猛 松枝蔵人 菅原敬 山本裕司 海老沢隆義 石川照美 *Designers* D/HITS(高木和雄) 沢田明彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 12 to 12 斉藤和代 赤塚弘隆 佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明 *Photographer* 林久平 福家久仁子 倉部和彦 分部辰浩

心機一転とは誠に気持ちのいいモノである。
ドラゴンジムは別にマンネリしていたワケでは
ないのだが、清々しい春風と共にリフレッシュ
してみちゃったりしたワケなんだな、コレが。

●ご多忙中、失礼しますインタビュー

中村由真

LOGO・CG／大野一興
撮影／堀内秀昭

春だとて、遊びすぎると出足つまづく
——㊡“女の子の輝く季節がやってきたが、浮かれて遊んでいるとフライデーされてすぐ2軍に落ちてしまうことよなぁ。”みんなも気をつけよう。(巨人軍・水野)

内海和子 貧血娘の未来は明るい!

和子ちゃんってさ、なんか貧血少女みたいでいいなー。私は血の薄そーな美少女が好きなので、和子ちゃん見てるとついレバ刺しでもごちそうしてあげたくなっちゃうざんすっ! しかし卒業である。そんなワケで、内海さんの置きみやげのよーなソロアルバム「Lunch Time」が3月21日に発売されます。初めは「和子の部屋」ってタイトルだったんだって。(似合うのに)

▲こーんなカオしててレゲエが好きなんだって…

大西結花 大空に舞う結花の意気込み

撮影/堀内秀昭

2月15日に東映の大泉撮影所で結花ちゃんの新曲発表会があったとさ。折りヅルは飛ばなかったけど「シャドウハンター」ってデッカク書いた飛行船が飛んだ。なかなか新曲の出ない結花ちゃんの有難い新曲、耳をダンボにして毎日朝晩、心して聴きましょう。

▶声と見かけと顔にギャップ♥

◀「ボクらのアイドルオンリーユー」と親衛隊が叫んでた

BaBe ハダカで築いた永遠の絆

由貴ちゃん主演の「あまえないでョ!」の主題歌「Give Me up」を歌っているBaBeのお2人はジャズダンスの後、フロ屋で知り合ってグループ結成となったそーだ。ボーイッシュな智子ちゃんとセクシーなゆかりちゃんは日本のシンディローパーとマドンナをめざしてます。

◀シンディとマドンナは仲が悪いけど、智子ちゃんとゆかりちゃんはマブダチだ

森川美穂 ミホをおんなにしようぜ

チェックの厳しいキミならミノルタのCMソング♬白雪姫はーじめー♬が美穂ちゃんの「姫様ズームイン」だということに気づいていたハズ。しかし残念ながらいまいちチェックが甘かったためか、この曲はヒットせずに終わってしまった。そこで新曲「おんなになあれ」は厳重チェックだ。

◀作った人は飛鳥、歌うは森川美穂。これがヒットしなきゃ日本はダメになる!

巻頭 interview 中村由真 ヤクザのアイドル リリアンの由真!

▲3月16日、由真ちゃんは17歳になりました。とっても豪華なパーティーでした。

デビューシングル「ジレンマ」が大好評の中村由真ちゃん。3月21日発売のアルバム「エンブレム」も初のLPとは思えない大傑作! ドラマ「スケバン刑事III」と共に歌謡界でも大暴れしてくれそーな気配だゾ

——「スケバン」の放送が延びたんだって?

「そうなんです。秋までになったのかな。だから結花が留年して私と同じクラスになる設定みたい。ケッコーこまかい所に気を遣ってるんですよね」

——いやいや、そーゆー細かな心配りが人気の秘密だよ。カツオなんて一生小学生だもん。

「でもあの番組(『スケバン〜』)、ヘンじゃありません?」

——へっ?

「ヘンですよ。あんなモン、武器になりませんって」

——リリアンとか折りヅルとか?

「そう。大体不良のクセにリリアンやったりツル折ったり情けないったらありゃしない」

——忍者だからいーんじゃない?

「それもヘン。忍者なんて今どきいると思います?」

——う、うーん……。

「でも設定が忍者だから、走るときは手は振らないで走れって言われるし」

岡本舞子 舞子の舞妓姿に君もクラクラッ♡

▲最新曲「さよならペガサス」は「舞妓物語」の主題歌

舞子ちゃんは歌がウマイ。インド人もビックリのウマさである。しかし最近の舞子ちゃんの活動状況ときたら、映画「舞妓物語」(オシャレなシャレだけどね)にミュージカル「タッチ」出演とすっかり役者づいちゃってんのよねー。違うのよ、舞子、あなたは歌手なのよ。あなたが歌わずして誰が日本芸能界を支えるの⁉ そんなワケでもっとビシバシ歌ってね。ワガママなお・ね・が・い♡

真璃子 シュールなあなた、ポップに変身

おかっぱ頭に星が映ってそーな瞳がトレードマークだった真璃子ちゃんだが、いっきなりイメチェンですか？ なんだか"オリーブ少女の夏休み"みたいだけど、でもこれもかわいいから許しちゃう。真璃子ちゃんってケッコー大人っぽく見えるけど、童話が大好きで、自分で絵本を描いて知り合いの子供に読んであげることを趣味としてるドリームガール(笑)なんだって。うーん、こーゆーコと子宝に恵まれた幸せな家庭を築きたいものよのー。

◀新曲「悲しみのフェスタ」はアルフィーの高見沢作品だよーん

工藤夕貴 タッちゃん、私が南よ♡

▲映画「本場ぢょしこうマニュアル」もよろしくね♡

ドびっくりっ！ 夕貴ちゃんミョーにイロッペーじゃないの。しななんて作っちゃって、やーね。そんな色気とはウラハラにポリアンナに一休さんとすっかりお子様づいてる夕貴ちゃんのトドメがミュージカル版「タッチ」だ。私しゃどーもあだち充や村生ミオのマンガはじれったくて嫌いだ。いいトコになると必ずジャマが入る。好きか嫌いかハッキリしろ〜いっ！ でも夕貴ちゃんのレオタードには興味あります♡

にんきり！ NEW DISK

小泉今日子「水のルージュ」

もしコレを他のコが歌ったら大絶賛を浴びるだろーけど、KYON² くらいになっちゃうと「いーんじゃない」クラスじゃ誰も許してくんないの。それだけ期待が大きいのよ。

▲アルバム「Hippies」は大変コイズミしていておもしろいと私は思う

荻野目洋子「湾岸太陽族」

オギノメちゃんはいつの頃からか"何をやっても許される"域に達してしまって、何を歌ってもいいし、何を着てもカワイイ。それなのに天狗にならないから偉いよなー。

▲オギノメちゃんモドキの多発する昨今ですが、モドキはしょせんモドキなの

杉浦幸「−045−」

「ヤヌスの鏡」のユミ路線の曲が続いてた幸ちゃんだけど、あの声でドスのきいた歌はちょっとムリがあるよね。そんなワケで今回は声にふさわしい泣ける曲になりました。

▲"045"ってのは横浜の市外局番のことです

——**あのさ、ひょっとしたら由真ちゃんはあの番組が嫌いなのかな？**

「大好き」(爆笑)

——**それを聞いて安心したよ。**

「でもあんなの見たら、私のファンになる人なんていないと思ってた」

——**スゴイ人気じゃない？**

「不思議ですね。1月にファンの集いがあったんですけど、あんまり人がたくさんいるから、ビックリしちゃって、音がハズレっぱなし。きっとあの日来た人たち、私のこと音痴だと思ってますよ」(笑)

——**ヘンなお客さんいた？**

「プッツンきてる人？」(笑)

——**そうそう。プッツンなヤツいた？**

「ヤクザのおじさんが来ててプレゼントくれました」

——**麻薬とかピストル？**

「まっさか！『SCOOP』ってメーカーの洋服あるでしょ？ そこのブルゾンとセーターとスカート」

——**げっ！ なんてオシャレなヤクザ屋さん！**

「それが意外とセンスいーんですよ、でも気持ち悪いから洗ってから着よーかなーっと」(笑)

——**ドラマが始まった頃に比べるとずいぶんヤセたんじゃない？**

「5kgヤセましたね」

——**かわいそーに。忙しいんだ。**

「最近おコメを食べてない。あっセブンイレブンのおにぎりはよく食べてるけど」

——**何のおにぎりが好き？**

「すじこっ！」

——**このゼータク娘！**

「140円だもん。でもこの前、朝買って忘れちゃってて、夜食べたらすっごくニガクって…」

——**クサってたの？**

「ノリのニガさだろーと思って気にしなかったんだけど、お腹がゴロゴロしてきて、ひょっとしたらクサってたのかもしれないって思ったら情けなくなりました」

——**由真ちゃんってけっこーおマヌケさんでしょ？**

「ハイ(笑)。世間の人は『スケバン』のイメージが強いらしくって、風間由真＝中村由真って思っちゃってるみたいでイヤですね」

——**あんなに気は強くない？**

「ケッコー強いけど…」

——**リリアンは編まない？**

「昔はやったけど…」

——**…でもスケバンじゃないもんね⁉**

「それは違います。ヤンキーの友だちはいるけど」(笑)

——**これからは本当の中村由真をみんなに知ってもらいたい、というワケだね？**

「まったくそのとおりです」

アイドル・ゲーム・クラブの SLG WORLD

春はアイドルでSLGしよう！

今年デビューの新人もそろそろご活躍、いよいよアイドル界もにぎやかによーいドン！ 当AGC(アイドル・ゲーム・クラブ)では大胆にもアイドルのSLG(シミュレーション・ゲーム)してしまう。悪ノリしててもみんなみんな大好きなんです♡♡♡

	4月　5月	6月　7月
酒井法子 by K・S	●3/14に「男の子になりたい」でデビューしたのりピー。最近の新人アイドルにはめずらしくデビュー曲からベストテン入り。●5月よみうりランドイーストでコンサート。この時ファンの投げた紙テープが、突如現われたUFOの宇宙人に直撃。宇宙人怒るが、のりピーのあやまり方がかわいいといって、地球侵略を見送る	●ファーストアルバム「ヤッピーのリピー」リリース。もちろんプロダクションの先輩・松田聖子サンも神田法子で詞を2曲ほど提供し、話題づくり●月曜ドラマランド「奥さまは女子高生」で超ドジドジの若奥さん役を好演。相手役はナゼか神田正輝●7月の終わりに第2弾の「赤いハイビスカス」発売、ベストテンに入る頃フィジー島に行き、ワンピースの水着カットの入った写真集を撮影する。「赤い……」の作詞はトーゼン神田法子だよ！
後藤久美子 by M・Ki	●3月18日「Teardrop」でレコードデビュー。握手会、キャンペーンなど一切行わず。レコードセールスはイマイチだが、各方面から“後藤久美子はやはり女優である”というフォローが飛びかう●ドラマで共演中の中山美穂と犬猿の仲である、というデマが広まる。しかしそのデマのおかげで視聴率がウナギ昇り、放送が延長される。難解雑誌『GS』で1000ページ特集される	●「独眼竜政宗」で五郎八(いろは)姫(沢口靖子)の年をとった後の役としてなぜか再登場、NHKに大きく貢献●都倉俊一監督の映画「港区麻布十番物語」に出演　主演の渥美清、藤谷美和子をくう大熱演　同時期に佐倉しおりが阿久悠監督「カムバックパラダイス」に出演　●高知の小学生が後藤久美子に会いに東京に行く費用を級友からカツアゲしていたことが判明。高知県PTAより「イタズラに子供心を惑わせないでほしい」とクレームがつく
畠田理恵 by M・K	●デビュー曲「ここだけの話」がヒット。“ザ・ベストテン”に出演する。得意の馬の絵（アニメ“ユニコ”のユニコーン）を描いて黒柳さんにホメられる　●“夜のヒットスタジオ”にも出演。古舘さんが「じつはここだけの話なんですけど…」と小声でいって、大阪のお母さんにつながっている電話を持ってくる	●いろんな歌番組に出てるうちに、「あの子は顔が大っきいんじゃない」といわれ始める。モモコクラブ3人娘である杉浦幸、西村知美、島田奈美の正統的な継承者だとして納得する　●ファースト・コンサート「今を生きる」(←彼女の好きなコトバ)全国ツアーがスタートする。「理恵ちゃ〜ん！」「ハッタッダー！」の声援に混じり、「タコ焼きホッペー！」と大阪時代のニックネームを叫ぶ者もいて、「ヤッダー」と顔を赤らめる
立花理佐、中村由真、久松由実、八木さおりが現時点では有力だが、春以降にデビューする新人にも注目株アリ。 by M.Ki	●岡谷章子「インパクト」でデビュー。実写版「うる星やつら」でラムちゃん役を好演（ラン役に西村知美）●『ORE』でおなじみの小沢なつきデビュー　ドラマ、映画、CMととにかく顔を売る。●バーニングプロの有力新人・石田ひかりデビュー。小沢なつきと共にのりピーをゆさぶる台風の目に	●『週刊大衆』に“藤井一子と中村由真の区別がつかない人は旧人類”と書かれ双方のファンから苦情がくる●真弓倫子が事務所の先輩・中山美穂の後を引き継ぎ「セーラー服反逆同盟II」の主役に●資生堂のCMに立花理佐、カネボウに小沢なつき、コーセーに八木さおりが出演するが、CMソングはすべて他人が歌う
おニャン子クラブ by M.K	●国生さゆり、高井麻巳子、立見里歌、樹原亜紀の4名がおニャン子クラブを卒業。卒業コンサートも盛り上がる。おニャン子B組が正式におニャン子クラブへ昇格	●視聴率の低下にともない、終了がウワサされる「夕やけニャンニャン」だが、6月終了説をなんとかクリアーする。夏のコンサートへ向けて、みんなガンバル
小泉今日子 by M.K	●全10曲中、5曲を自分でプロデュースした10枚目のアルバム「Hippies」の評価が高まり、プロデュースすることの快感を覚えるコイズミさんであった	●突然の休業宣言で世間を騒がせるが、いつもの単なるわがままな1ヵ月間だけの休養であった。「へへ、わがままでゴメンね！」とはコイズミさんの弁
中森明菜 by M.K	●コイズミさんの紹介で、“テレフォンショッキング”に登場。○タンゴォのワッ！とやる。シャレで堀ちえみの実家に電話をして、個人的な話を30分ほどやる	●武道館連続10日間のコンサートに挑戦。来日コンサートを終えたタンゴ・アルゼンチーノに指導されて覚えたタンゴの踊りなども披露する。●映画の主演が決定する
堀ちえみ by M.K	●荷物をまとめ大阪に帰り、旧友たちに温かく出迎えてもらうが、ふた言めには「ところで真相は？」と聞かれてめげる●おかげで体重は37キロのまま、変わらず。	●実家の近くで自転車に乗り、買い物に出かけるところをフライデーされる●まだマスコミ不安はあるが、とりあえず少し明るくなって、体重2キロ増の39キロ！
短大入学後の菊池桃子の変化、中山美穂、南野陽子の歌や映画、少年隊とチェッカーズの人気争いなども要チェック！ by M.K	●BaBeの「Give Me Up」のヒットもあって、アイドル界がディスコ・ブームに。荻野目洋子もそれにノって、プリンスを意識したステージングで注目を集める。フジテレビの深夜番組にも「夢みてダンシング」というアイドルを中心としたファンキーな音楽番組が登場。“夢工場”の一環か、仕掛け人は秋元康かなどとウワサされる	●ディスコ・ブームはとどまることを知らず、ニューミュージックでもTMネットワークやピンクが異常人気となる。「迷惑でしょうが…」をカップリングしたとんねるずの両A面シングル「ぴっち^2 ラップ^2 ラン^3」というラップ・ミュージックが大ヒット。来日したビースティー・ボーイズとの共演がファンキー小僧に大ウケする

87年度その他の主な出来事(?)

by M・Ki

●4月末、日比谷野音の聖飢魔IIコンサートになぜか尾崎豊が飛び入り。デーモン閣下とＰＡの上から飛び降り2人で骨折。中曽根退陣●5月、深夜の銀座で段田男と神野美伽がフライデーされ熱愛発覚●ビートたけし、世をはかなんで出家、グレート義太夫のみ後を追う。地租改革●7月、オールスター戦のファン投票で衣笠に大差で敗れた原辰徳もう野球はイヤ」とあっさり引退し、加山雄三の弟子となる。AIDS撲滅。●8月、東京ベイエリアでARB、アン・ルイス、BOWØY・ウィラード等が出演するオールナイトロックフェス「バカヤロ様をぶっとばせ」が行われるが、客席が白熱しすぎ、その振動はブラジルに津波を起こす。●9月三原じゅん子、ライデン湯沢（聖飢魔II）と電撃結婚。世間を金縛りにする。●11月「小林麻美は実は45歳」のデマが広がる●12月、年末時代劇スペシャル「ヤマトタケルノミコト」に2年間主題歌を担当していた堀内孝雄が主演する。共演の五輪真弓と共に役者開眼。生類憐みの令出る

8月　9月	10月　11月	12月
●全国8大都市コンサート「ハイビスカスになりたい」大成功をおさめる●早くも演画主演決定!!のリピー「たけくらべ」のみどり役に大抜テキされたが、相手の信如役を一般公募したところ、なんと宇治谷順信六段（ヘビメタのコラム参照）に白羽の矢が立てられた。のりピーコメント「…………」	●少年隊の錦織クンとヤンヤンの楽屋にいるところをフライデー。意味もなくウワサを立てられてしまう●アサヒグラフに「新人類アイドルの素顔」とゆー古臭い見出しで表紙を飾り、銀行待合室の華となる●各賞レースの新人類に次々と選ばれ、泣きの演技で大衆をまどわす。うーん、この受賞シーンはどこかで見たことがある…と思った瞬間、松田聖子からオメデトウの電話。な、なるほど●シングル第3弾「木枯しはなみだ色」発売	●ＦＮＳ、レコ大新人賞総ナメ。やったね、パチパチパチ…。お祝いに九州から家族が上京しのりピー涙、涙の大感激。そこになぜか共演者宇治谷順信が赤いバラを抱えて混じり込んでいた●レコ大終了後、芸能人御用達のハワイへバカンスに。先輩早見優の実家へ寄って写真撮影●くだんの宇宙人襲来。だが過労でもけなげにがんばるのりピーを見て、再び地球征服を断念
●体育祭のブルマー姿が『ＦＬＡＳＨ』に掲載され、創刊以来、初の完売となる●都倉俊一プロデュースの１ｓｔアルバム「KUMIKO」発売。「青空のホリデイ」がシングルカットされる。篠山紀信撮影のポスターが街中から盗まれ、一部マニアの間で15万円のプレミアがつく●『週刊ポスト』のアンケートで“娘にしたいタレント”で沢口靖子を押さえ堂々１位になるが、『微笑』の“ムカツクタレント”でも１位になる	●各映画祭の新人賞を総ナメにするが『キネ旬』のみ佐倉しおりに持っていかれてしまう●ノミネート前に各音楽賞レース辞退を表明●１ｓｔビデオ「不思議の国の久美子」発売、監督は岡本太郎で“太陽の塔”とのシュールラブストーリー。 ●11月末、ＣＦ撮影でルーマニアへ行く途中、飛行機がハイジャックされかかるが、犯人がファンだったため説得。大事に至らず	●12月31日ＮＨＫ「紅白歌合戦」に特別ゲストとして愛姫姿で出演するが13歳なのでオープニングのみで帰ってしまう●宮崎緑さんを家庭教師にし正月返上で勉学に励む●１月発売の第３弾シングルは都倉俊一の手を離れ、秋元康・後藤次利コンビによる「涙のテディベア」に決定。春のフジＶのイメージキャラクターにもほぼ決定。サルバドール・ダリよりファンレター届く
●全国ツアーも終りに近づいたころ、"日本テレビ音楽祭"が開催される。新人賞にノミネートされるが、事務所の方針で辞退。●ファースト・アルバム「ＲＩＥＩ」がリリースされ、チャートの上位にランクされる。●モモクラ３人娘に対抗して、彼女に酒井法子、三宮しのぶを加え、モモクラ新３人娘が結成される	●多くの音楽祭が開催されたが、彼女はそのほとんどを辞退する。大みそかのレコ大１本にしぼるつもりだろうとウワサされる。●ＴＢＳ“モモコクラブ”が１周年を迎え、２時間のスペシャル企画が組まれ、話題になる。●阪神タイガースが優勝し、大阪出身の彼女は喜ぶ。●17歳の誕生日の夜、赤坂プリンスホテルでバースディ・パーティーが盛大に行なわれ、事務所の山中社長もうれしそうにあいさつするのだった	●レコード大賞の新人賞候補としてノミネートされ、出席。新人賞５人のうちのひとりに選ばれた瞬間、感きわまって泣く。●レコ大本選では惜しくも酒井法子に最優秀新人賞を持っていかれるが、会場にかけつけていた母校・箕面第二中学時代の演劇部の同級生に会えて喜ぶ。●レコ大終了後、大好きなクッキーをかじって、テレビで紅白見物。ハワイ旅行の準備をしながら、しみじみする
●間下このみレコードデビュー。薬丸裕英作詞、野村義男作曲のデビュー曲「大人は嫌い　ロックンロール」はセールスこそ伸び悩むが、なぜかチャーに絶賛される●８月末、ＮＨＫホールにてチャリティコンサート「新人総決起集会・アイドルエイド」開催。元祖・アイドルであるアグネス・チャンが司会をつとめる●来日したマドンナの武道館コンサートで小沢なつきと坂上忍がフォーカスされ、坂上忍にカミソリ・不幸の手紙がドッと届く	●八木さおり、小沢なつき、間下このみが賞レース辞退●中村由真、４代目麻宮サキを襲名。超能力で悪と闘う設定。芹沢直美が白魔術使い、斎藤隆浩（由貴の弟）がナゾの大学生役で共演●「毎度おさわがせしますIV」放映開始。しかしあまりに長寿シリーズになってしまい視聴者はワケがわからなくなってしまう●この当たりからレコードが発売されなくなり、年末の賞レースを待たずに田舎に帰る身支度を始めるアイドルがチラホラ	●新人にとっての魔の12月●オリーブの看板モデル・栗尾美恵子が中森明夫、泉麻人、野々村文宏らに強力プッシュされ、来春デビューが決定。「第２の甲田益也子か、ハタマタ早瀬由香子か」とすでに業界の注目をかっさらってしまう●ノミネートされるだけの音楽賞と「新春スターかくし芸大会」の日舞のリハーサルの往復ですっかり疲れきってしまうアイドルが続出
●常にウワサを乗り越えてきた「タニャン」だが、突然、９月いっぱいで終了することを発表。おニャン子最後のコンサートで、ファンが狂ったように応援する	●「夕やけニャンニャンII」がいきなり始まるが、ひんしゅくをかってワンクールで終了。●おニャン子卒業組の何人かが引退宣言をする	●「私たちはふつうの女の子でした！」の叫びとともに消えていったおニャン子最後のライブＣＤが売れまくる。ＦＮＳ音楽祭特別賞に輝く
●新曲「どうしてこんなに楽しいんだろう」のビデオ・クリップを、超一流の映像作家でもある元10ＣＣのゴドレー＆クレームに依頼するが、予算が折り合わずボツに	●１ヶ月の休養期間中にしたためた、コイズミ初のサイケデリック・ファンタジー小説「ミラクルっちゃったあ♡」が発売され、話題に。「芥川賞、狙います」と語る	●レコード大賞の金賞に選ばれる。●レコ大本選後、紅白に出場。ちわきまゆみ風のＳＭファッションで場内騒然。コイイズミ、踊りまくる
●ＮＴＶ「愛は地球を救う」に参加して、涙ばかり流している明菜だった。●過労で一週間の休養をとる。リフレッシュして年末の音楽賞戦線に燃える明菜だった	●アメリカ進出の話が持ちあがる。　松田聖子以来のことでみんなコーフンするが、「私は日本の明菜です」と語り、アメリカ進出案は自然消滅へ。●映画の撮影終了	●レコード大賞の金賞に選ばれ、Ｖ３が期待される。●結局レコ大は北島三郎に輝き、もらい泣きする。紅白では紅組のトリで華麗に舞う
●今もって熱狂的なファンの間から「ちえみちゃん祭り復活コール」が起こる。新宿西口で署名運動を開始し、人々の感動を誘う●「スチュワーデス物語」再放送決定	●人目を忍んで上京するが、女性誌『微笑』が発見!! 見出しは“ちえみちゃん、頭隠して尻隠さず”●ノビノビと暮らしていたため体重10キロ増。元より太ってしまう	●密かに芸能界復帰を狙っていたが、ずっと励ましてくれた元親衛隊幹部のＡクンと恋愛関係に。来春ゴールイン決定で、周囲も大祝福!!
●４月にニュー・アルバムを出し、５月には全国ツアーを開始した松田聖子。ステージの上から「みんな、元気だったあ～」と結婚前とまったく変わらないノリを見せて歌い踊りまくる。●大ブームのビリヤード人気にあやかって、「芸能人ビリヤード大会」がフジテレビで放送される。マッチがダントツの強さを見せ優勝する	●「スケバン刑事III」が終了。「スケバン刑事IV」が始まる。４代目スケバンは、かつておニャン子Ｂ組にいた女の子が起用される。●ビリヤードに続くブームとなったボーリング。フジテレビでも久しぶりに「芸能人ボーリング大会」を放送。中山律子、須田加代子、並木恵美子といったかつての女子プロボウラー３強も登場した	●映画館はアイドル映画に占拠される。「微熱少年」で好演した弟と斎藤由貴との共演が話題になる。また、ニューヨークで生活していた尾崎豊のドキュメンタリー映画も公開され、注目を浴びる。●“ゆく年くる年”のメイン司会者、とんねるずがマニアックなギャグでウケまくる

AGC by M・KAJIMOTO／K・SOGIMORI M・KITAMURA

どーも盛り上ってるのか、そうでないのかわかんないOVA界。しかし中には必ず光ってるモノがある。それを掘り出してくのがこのコーナー。まずはとーぜん『プロジェクトA子2』！

新キャラ登場でプッツン合戦

◀ケリを連発するA子。あいかわらず元気！

天下無敵のハチャメチャ女子高生パワーで、世間をおさわがせした『プロジェクトA子』。ビシッと決めるA子のカッコよさとB子&C子のプッツンぶり、速射砲のようなギャグとアクションが一体になった、息つくヒマもないがぶり寄り的おもしろさが新鮮だったね。

今度の"A子2"は、監督が西島克彦から森山ゆうじにバトンタッチ。そこで森山氏に、"A子2"の制作コンセプトを聞いてみた。「ひとコトでいえば"楽しいお祭り"を目ざしてるんです。前作も同じだったけど、見る側を驚かせたり、ズッコケさせるためには、なんでもやりますよ(笑)」。森山氏のアイデアによるA子がミサイルづたいに跳びはねるシーンは、前作の代表的な名場面だった。さてこんどはなにがとびだすやら。

「作風的に前作と違うとこは、キャラクターをおもしろく掘りさげていって、日常生活のレベルで新しいふんい気を出すことです。いつもキャラ描いてると、そのキャラがふだんどういう生活してんのかなとか、どんな親に育てられたんだろうとか考えちゃうんですよね(笑)」

そこで親とくれば、今回初登場するのがB子の父、大徳寺輝(ひかる)。財界や政界も牛耳(ぎゅうじ)ってるという大物である。森山氏いわくー。「まァ、この親にしてこの娘ありっていう説得力をもたせますから、当然タダじゃすまないです(笑)」

物語の鍵になるのは前作ラストで落ちてきた宇宙船。その周囲にわき起こるドタバタに、A子たちが巻きこまれていくという展開になる。いがみ合いながらも共同戦線をはるA子とB子に、B子の父や超脳天気キャラC子がからむわけだから、もうパニックになること必至だ。また、今回は季節設定が真夏ということで、ごらんのようにホットパンツあり水着ありっていうファッションも楽しみ。髪型変えて悩ましくなった亜弓先生なんか、ひょっとして3人娘以上に人気を呼ぶかもしれないね。このお祭りさわぎ的な作品、「寅さん」みたいにこれからも延延と続いてほしいものだ。

◀オトナの色気でせまる亜弓センセ、でも性格はとってもカワユイのだ

◀どことなく「うる星~」してますね

◀B子親子の美しき語らい!?

◆5月21日発売予定 50分 創映新社 11800円 監督・作監・キャラデザイン／森山ゆうじ 脚本／小山高男 演出／望月智充(ともみ)

森山ゆうじ

撮影／堀内秀昭

プロフィール
◆1960年1月6日生まれ『うる星やつら』(作画、演出等)、『王立宇宙軍』(作監)などを手がける。前作の「A子」では作監・絵コンテ担当。

新くりいむの第2弾は、AIC制作！

『5時間目のヴィーナス』に続くのは、『ホワイト シャドウ』というホラーでござる。制作が、『メガゾーン23』や『イクサー1』を手がけたAICということも、目が離せません。ヒロインが、せっくすしてる相手の精気を吸いとっていくとこは、映画『スペース・バンパイア』にコーフンした人なら狂喜するはず。新体操のシーンもたっぷりフューチャーされてるから、日頃TVの新体操見て悶々としているキミは、これ見て妄想を解放してやる必要があるぞ。4月15日発売予定！ 25分 フェアリーダスト 9800円

スペース・ファンタジア 2001夜物語（にせんいちやものがたり）

卓越したストーリー運びと、硬質のファンタジー。「2001夜物語」は、星野之宣のそんなSF的資質が一気に花開いた作品集だ。今回アニメ化されるのは「宇宙の孤児」ほか3編の連作で、ある一族の4世紀にわたる宇宙年代記。時代設定は21〜24世紀で、この間の宇宙開発の歴史も同時に描かれているという構成だ。宇宙空間の描写は、サラウンド方式の撮影技法を駆使して、奥行きの深さが出るようにしているという。SFアニメの新ジャンルになるよう期待したい。

◆6月21日発売予定（VHD：5月21日）60分（20分×3巻）ビクター音産 12800円（各4800円）

妖獣都市

世はまさに魔界ブームだけど、その切り札がいよいよ登場！ 菊地秀行の奔放なイメージを凝縮したような映像は、一見の価値ありだ。制作は、監督・キャラデザインの川尻善昭はじめ、『火の鳥』を手がけたマッドハウスのスタッフが中心。人間の姿を借りた妖獣たちが、いきなりその正体を現わす時の『物体X』的な変身ぶり、とび散る臓物、ほとばしる血液が、徹底してリアルに描かれている。妖えんな美女麻紀絵が発散するゾクッとするようなエロスも強烈だ。

◆4月25日発売予定 80分 ジャパンホームビデオ 14800円 原作／菊地秀行 美監／男鹿和雄

GOD BLESS DANCOUGAR ゴッド・ブレス・ダンクーガ 完全オリジナル版

TV放映終了後も『超獣機神ダンクーガ』に対するファンの熱狂ぶりはおさまらない。人気のヒミツはナニかっつーと、これひとえにメインキャラである獣戦機隊4人の魅力。美男3人美女1人というメンバー構成のためか、女子中高生ファンもかなり多いそうである。人気は声優たちにもおよんで、獣戦機隊ライブと銘うったコンサートは超満員。ビデオ化もされた。完全オリジナル新作の方は、35mmでダンクーガ世界が満喫できるぞ。

©旭通信社・葦プロ

◆4月15日発売予定 80分 東宝ビデオ 12800円 監督 大庭寿太郎 脚本／園田英樹

湘南爆走族Ⅱ

『湘爆』といえば、杉浦幸主演の映画の方も公開されるけど、OVAだって負けちゃいない。なんと原作者の吉田聡が、今回はキャラデザインもやるっていうくらいリキがはいってるのだ。ハイライトシーンは、江口洋助と"地獄の軍団総長"権田二毛作の対決。これが男のシブさにあふれてて、ハートをゆさぶる。雨の中をバイクで爆走するところをはじめ、描写力も秀逸だ。

◆4月10日発売予定 50分 東映ビデオ 12800円 監督・脚本 西沢信孝 作監 西城隆詞 美監 坂本信人

TWD EXPRESS

宇宙特急便に乗りこんだ3人のヒーローは、さながら宇宙版トラック野郎っていうところ。下の写真がその3人なんだけど、熱血漢、色男、無骨者という設定は、星、花形、左門のトリオを連想させるね。さらわれたヒロインを助けに行くことになる彼らの活躍を、コミカルに、痛快に描く。

原作は、『超人ロック』で話題をふりまいた聖悠紀が、学研の「コミックノーラ」に連載中の同名マンガ。原作の奇想天外な味を、『レダ』の湯山監督がどう料理するかが見どころといえる。7月には劇場でも公開される予定だ。

◆発売日未定 60分 松竹ビデオ 9800円 監督 湯山邦彦 脚本 橋本以蔵

MOVIE・CUBE

今月からスタートする映画情報のコーナー。とにかく本誌読者に必要と思われる映画は、すべてフォローするから、毎月のチェックはこのページだけでOKね！

いとしのエリー

おニャン子から、この春卒業。今や歌に、ドラマに、CMに、大活躍の国生さゆりちゃんが、初主演で、ついにスクリーン・デビューするよ。しかも、男のコの永遠のあこがれ、女教師役だっていうんだから、これを見逃すテはないゾ！

◀東宝系劇場にて4月11日より公開

原作は『ヤングジャンプ』に昭和58年から連載中の、高見まこの「いとしのエリー」。新任の女教師と男子生徒の恋愛を、ストレートに、リアルに、そしてちょっとエッチに描いてラブ・コメディだ。もちろんキス・シーンやベッド・シーンもあるけど、映画では過激なラブ・シーンはアニメにしちゃうとか。

つまり、実際には、国生はラブ・シーンを、そんなにやらないってウワサなんだ。ホッとするところもあるけど、ガッカリするところもありますねぇ。

赤いジャンプ・スーツに身を包み走る枝里子(国生さゆり)のバイクが、故障で立往生しているのを見た晋平(前田耕陽)は、彼女の横にバイクを止めて、手を貸してあげる。それが枝里子と晋平の初めての出会いね。そして次の日、晋平のクラスの新任教師としてやってきたのが枝里子さんなわけ。晋平は、もうほとんどひと目惚れの感じで、枝里子さんにゾッコンまいってしまう。積極的にアタックしてくる晋平が、枝里子さんも気にかかり、ついに彼の気持ちを受け入れちゃう♡ そう、2人はいつしか教師と生徒の壁を越えて愛し合い、結ばれるのでした♡♡♡

アイドルを探せ

女のコにとって、どんな男であろうとも“彼”はアイドルなんだって。そして、女のコはいつも自分だけのアイドルを探しているんだって。だから“アイドルを探せ”ってことは“彼を探せ”ってことなワケ。

で、この映画で“彼”を探すのが菊池桃子ちゃんなのだ。たとえ映画の中のこととはいえ、桃子ちゃんに彼がデキちゃうのはシャクだけど、どんな恋をするのか楽しみでもあるね。

▲原作は『mimi』に連載中の人気コミック、吉田まゆみの「アイドルを探せ」

高校を無事卒業、短大への進学が決まっているチカ(桃子ちゃん)は、グァムツアーのひとり旅。ちゃっかりアバンチュールを期待していたんだけど、同室になった千明さんともども、女になれないままに帰国します。でも、千明さんとは偶然同じアパートだったりで、友だち関係になるし、同じアパートで同じ短大に通うカンロちゃんもいて、チカの初めてのひとり暮らしは、すべりだし好調です。あとは自分だけのアイドルを見つけられれば、大満足なんだけど、誰がチカのアイドルなのかなァ？ 桃子ファン必見!!

▶松竹系劇場にて4月11日より公開。ヒロインのチカ同様、桃子ちゃんも今春から大学生！

クリッター

映画っていうのは、やっぱりワクワクドキドキ、楽しくさせてくれるのが1番。そういう意味で、この映画はゴオカーク！ 宇宙の凶悪犯クリッターが脱獄して地球に飛来。人類の運命は？ アイデアいっぱい、特撮たっぷり、パロディだらけのスーパーSFホラー・コメディだ。

▲丸の内ピカデリー他で4月上旬に公開

サボテン・ブラザース

黒澤明監督の『七人の侍』は知ってるかナ？ 貧しい村を救うため、7人の浪人が山賊と戦うンだけど、これはそのパロディ。用心棒探しに出かけた少年が村へ呼んできたのは、映画で正義の味方を演じているだけの3人だったのだ。

▲M・ジャクソンの「スリラー」のJ・ランディス監督の最新コメディ。渋谷東急他で4月上旬公開

業界人シアター

ゲーム界での映画のお話

ゲームソフト業界の方に、映画のうんちくをうかがおう！ というのがこのコラム。第1回目の御登場は、映画「カサブランカ」を見事にパッケージしたAVG「カサブランカより愛をこめて」で知られるシンキングラビット社長、今林宏行さんだ。

「AVGは、基本的に映画的な考え方を必要とされるんですよ。『カサブランカより～』を作った時でも、自ずと“映画”とは何か？ を考えざるを得なかったですね。私はフェリーニが好きなんですが、彼の作品のテーマのひとつに“道化師”がありますよね。一言でいうと“華やかだけどさみしい”。それって、映画のことでもあるわけなんですよ。“映画”は完ペキになればなるほど、虚構か現実かわからなくなる。でも“映画”だから虚構には違いない、その“さみしさ”ですよね。結局、リアリティを求めると仏教的なイミでの無に近ずく、であれば虚構であると開き直って真実を追求することが重要なわけです。AVGでも同じですね。だから、『道化師殺人事件』のラストでは、登場人物全員が出てきて、虚構の解説をするんですよ(笑)」

●「最近の映画はちょっと不作」と今村さん。AVGの「映画狂殺人事件」はちょっと待ってね、とのこと。

湘南爆走族

▲東映系劇場にて4月25日より公開

ご存じ、吉田聡の『湘南爆走族』の映画化。コミックは全13巻で800万部以上、昨年発売されたオリジナルのアニメ・ビデオは3万2000本を突破という大ヒット。映画化を待ちに待ってたファンも多いハズ。出演者はオーディションで選ばれた新人がほとんどで、原作のキャラクターにソックリ！　で、まるで『ビー・バップ』のノリ。おまけに、"湘爆のマドンナ"民子役で杉浦幸ちゃんが華をそえてくれる。

バイクと、男の意地に賭ける17歳の青春を、ニィちゃん、ネェちゃん、バックレネェで、ちゃーんと見に来いヨ!!ってサ。

▲湘爆のヘッド・洋助は、バイクに乗ったら関東一だ

Let's豪徳寺！

レディース・コミック『Be Love』で、原作の庄司陽子『Let's　豪徳寺！』を読んでいる人たちの間で、「エーッ、ウッソォ!?」の嵐を巻き起こしたのが、三田寛子ちゃんのキャスティングだったとか。

寛子ちゃん扮する狛江百合は、建設会社の部長の娘なんだけど、「筆頭株主の頼みで…」と父親に泣きつかれて、豪徳寺家のお手伝いさんに。この豪徳寺家というのが天下に聞こえた大金持ちで、女傑ぞろい。ちょっと普通とは違う人間の集合体なのだ。

▲松竹系劇場にて4月11日より公開

▲百合をテンテコ舞いさせる豪徳寺家の三姉妹に、紺野美沙子、岡安由美子、鈴木保奈美

で、百合がイロイロ苦労するワケ。つまり、ふだんブッツンの寛子ちゃんが、いちばんまともな役を演るのでみんなビックリ！　したんだって。そりゃあそうだよネ、あの寛子ちゃんがホントにお手伝いさんになったら…。ウ〜ン、おそろしい！

やまざき拓のOVAシンドローム

VGとOVAなら キャロット山崎におまかせ！

新コーナーをいただいて、いささか緊張ぎみの私、やまざき拓です。さて、今月からOVAのベスト10月評をやっていくワケだけど、スペースの許す限り、なるべく多くの作品について触れてみたい。

『タッチ2』のダントツぶりは、もう社会現象みたいなもんで、TVも映画もヒットして、ビデオが売れないワケがない！ といったところ、(私個人は、あだち充があまり好かんので見とりませんが)。

3位の『ボディジャック』、まずは、森山塔の名前で買い手が殺到した様子がある。で、一般指定（店によっては㊝コーナーに置かれている！）でスケベもんをやっても、描写が中途半端にならんだろうか、と悪い予感のもとに見てみると、やっぱりそうだったみたい。どうせなら㊝にして徹底的にやった方が、森山の世界は光るハズ。

『学園特捜ヒカルオン』は、宇宙刑事シリーズのアニメ版といったところだが、シリーズ第1話として見ると、これはかなり説明不足。主人公が何者なのか、敵の野望が何なのか、本編中での説明がなんにもない。予備知識に頼るようなビデオの見かたは好きじゃないので、もっと構成を練り上げてほしかった。ただ、全体のノリはバツグンで、さすが音楽が渡辺宙明氏だけのことはある。『ダーティペア』に関しては、今さら言うことはあるまい。TV版の幻の25・26話だが、パワフルさは秀逸。とくに26話予告のセリフは必聴ですぞ！

さて、前評判の高かった『麗夢Ⅲ』、意外とランクがふるわない。今回は平家の武者の霊と戦うという話で、麗夢をとり巻く世界の変化に、ファンがとまどいを感じていることもあろう。

以上観たものについて書かせていただいた。来月はもっと勉強せねば！（左のチャートは、オリコン2月第4週調査より）

▲『学園特捜ヒカルオン』より

順位	得点	タイトル	会社名	登場会数
1	3615	タッチ2さよならの贈り物	東宝ビデオ	4
2	2700	超神伝説うろつき童子　超人誕生編	JAVN	4
3	2520	ボディジャック	C.MOON	3
4	2240	学園特捜ヒカルオン	C.MOON	3
5	2185	重戦機エルガイム2	エモーション	4
6	2060	ダーティペア "ラブリーエンジェルより愛をこめて"	バップ	4
7	1655	GREY　デジタルターゲット	徳間ジャパン	4
8	1605	スノーマン	SVI	4
9	1580	エルフ17	東映ビデオ	4
10	1420	ドリームハンター麗夢Ⅲ	サイ・エンタープライズ	2

今月からおめ見えの「お流行りデータバンク」では、近ごろ、なにかと話題になる少年少女の流行を、コンパクトにデータ化するコーナー。まずは、昨年後半よりお騒がせの「デマ」がテーマだよ。

なにやらミョーな話が、86年後半、日本中をかけめぐった。それらは、岡田有希子の亡霊に始まり、高橋名人、サザエさん、ドラエもん、クリネックス・ティッシュのCFなどなどで、それぞれの話は、尾ヒレをつけて華々しくも増殖し続けた。しかもそのほとんどが、子供によって作られ（発見され!?）、今でも話のバリエーションは、増えるいっぽうだという。そこで当コーナーでは、昨年後半の新聞、雑誌を洗い出し、関係者を取材して、左のデータを抽出してみた。きっとキミの周りでもウワサになっていて、耳にしたり話にしたりしたことがあると思う。もしも左と違う話やバリエーションを知っていたら、ぜひ編集部「お流行データバンク係」まで報告して欲しい。

ところでこれらの話は一般に「デマ」と称され、事実「デマ」なのだろうが、一体、どうして発生するのだろうか？　これは、"極端に平和で社会が安定している状態の時に変動を予兆して発生する"、とか、社会心理学の本に書いているあるので、そちらを読んでもらうとして、これまでにどんなデマがあったのかを話そう。

近いところでは、「口裂け女」（'79年夏）がある。夜、街灯の下に立っていた若い女性が、「私、キレイ？」といってマスクをとると口が耳まで裂けてたってやつね。美容整形に失敗し精神病院に入った女性が逃げ出したって説に、妙にリアリティあった。恐れをなした小学生が登校拒否ってのもあったっけ。

歴史的なデマとしては、大正12年、関東大震災の時の「朝鮮人が攻めてくる」という悪質なものがある。これは朝鮮人殺害事件にまで発展してしまう。53年にはニューヨークで、地下鉄で死傷者30数名を出す大事故が起こったが、これも元はデマ。地下鉄が電気回路の故障で火花を散らして急停車し、乗っていた乗客が「大変だ！原爆だ!!」と叫んだのが原因。そのせいで乗客がわれ先に窓ガラスを破って外に出ようとして、大惨事になった。マヌケな野郎のおかげで、とんでもないことなったってわけだ。

さて、つい3日前に記者は、そのデマの発生現場にいあわせた！　神保町から池袋行きのバスの中での出来事だ。後楽園前から乗ってきた塾帰りの御茶大付属の小学5年生ぐらいの男のコ2人。A「"ドラゴンクエスト"ってさ、99で世の中から消えちゃうんだって」B「へえー（無表情）」A「……今のはボクの作り話（とこれまた無表情）」2人「……」どことなく大人びていて勉強のできそうな2人だった。なーんか疲れてるんだよねー。ふーむ、こういうふうにして、デマは発生するのかな、と茗荷谷駅前で降りた2人を見ながら思っていたのでした。消えるという言い方が妙にリアルなのでした。

デマ　クリネックスCF

松坂慶子がたたりで死んだ!?

●流行'86年10月～11月

●CFのオンエアは'86年8月～9月、ドラマ「夏・体験物語」（TBS系）で。当然、視聴者は中高生が多かった。

●CFの内容は、下の写真のとおり。白いネグリジェ姿の松阪慶子が、体中、赤く塗って鬼の子に扮した男の子と、赤黒っぽい背景に坐っている。うす暗い中で、男のコがひき出したティッシュが、ふわりふわりと飛んでいく。そこへ伴奏が流れ、清涼だがどこか不思議な感じのする甲高い女性の声で、♬It's a fine day, people open windows～（晴れた日に、人々は窓を開けて～）♬……そして最後に男性の低い声で"クリネックス"。ね、覚えているでしょ。

●BGMはジェーン（英）の『It's a fine day』。83年頃、話題になったチェリー・レッド・レーベル系の"新感覚派"の1人。レコード解説書には、「静かで美しく霊的な歌声に満ちあふれたジェーン」と評してある。

●デマの内容は、そのBGMが実は「悪魔を呼ぶメロディ」（黒ミサ、中国の悪霊を呼ぶ踊りの曲の説もアリ）で、そのタタリで松坂慶子は「自殺、精神異常、交通事故」などを起こし、赤鬼を演じた子役は「金しばりにあって三日三晩苦しんだ」というのが基本パターン。そのバリエーションとして、

・制作スタッフがつぎつぎと事故に遭ったり、死んだ。
・制作スタッフの中に妊娠中の女性がいて、生まれた子が鬼の子だった。
・関係者はすべて行方不明。
・BGMの作詞、作曲者が亡くなった。
・BGMの曲を最後まで唄うと、金しばりにあったり、死んだりする。訳した人もみんな死ぬ。
・CFをビデオに録って副音声で聞くと、しわがれたおばあさんの声で唄われている。
・松坂慶子がノイローゼで入院。
・BGMをギターで弾こうとすると、最後まで

デマ　高橋名人

名人が逮捕!?　死亡!?

●流行86年9月末～10月

●これはいち早く、本誌編集部に問い合わせがきましたねー。さて、ご存じ(!?)、の内容は？

・警察につかまった。その理由として
①脱税説
②泥棒説
③サギ説（1秒間に16連射というのが、実はコントローラーにスプリングが入っていて、1回押すと4発発射できるようになってたというもの）
④怪人二十一面相説（名人がハドソンをおどしているというもの）
⑤泥酔説
・死んでしまった。

と、これまたすべて事実誤認のデマゴギイ。これが流行った9月末は、ハドソンへの問い合わせが殺到。多いときには1日200本、そのうち150本が、泣き声の小中学生と、名人の人気のほどがうかがえる。

さて、その原因は、キャラバン中、北海道で「こんど、警察に呼ばれてるんだ……」といったことから。その"警察"の部分のみが拡大されて各地へ拡がった。実は警察署と交通安全協会主催のイベントにゲストして招かれてたってわけさ。

▲昨年夏の名人対名人対決。これもなつかしいなー

デマ ドラえもん

のび太がじつは植物人間！

●流行'86年10月～

●『ドラえもん』が登場したのは70年。いまや単行本にして37巻、6000万部の超ベストセラーとなっている。アニメのほうも79年以来、ずっと高視聴率。それがなぜか？

・連載が打ち切られる。その理由が、

①のび太が交通事故にあい、植物人間になる。記憶が戻ってみると、ドラえもんのことは、すべてのび太の夢の中の出来事だった。

②もともとのび太には、実在のモデルがいる。千葉県(栃木県説アリ)在住で作者の甥っ子（知り合い説アリ）で、体が弱く寝たきり（だから名前がのび太)だった。その甥のために、藤子不二雄が「ドラえもん」を考えたのだが、最近、亡くなってしまった。ということで、連載が終了してしまうというのだ。

もちろん、そんな事実はなく、マンガを連載している『コロコロ・コミック』(小学館) ではあまりの問い合わせの多さに、87年1月号で、『ドラえもん』は終わりません」というウワサ否定の記事を載せたほど。

ふーむ。いったい、なぜなんでしょーね。

でも、いつまでも安心して『ドラえもん』が読める世の中であっては欲しいものだ。

◀『藤子不二雄ランドVOL26 ドラえもん7』中央公論社 380円 すでに誰でも"なつかしいもの"ではある

◀ジェーン『イッツ・ア・ファイン・デイ』(バップ)チェリーレッド・レーベルの一枚

演奏しないうちに弦が切れてしまう。

・BGMの詞の内容が「人を殺すのがとても楽しくて、今日はいい天気だ」

・BGMの曲を唄うと、体が弱り、(学校を) 病欠するようになる。

・クリネックスの社長の家には、夜になると屋根の上にティッシュがヒラヒラ舞い下りる

・高校生3人が酒を飲み、BGMをHな替え歌にして遊んでいたら、コップの中のビールがいつの間には血の色に変わっていた。

●いやはやまったく、よくもまあ、である。ことわっておくけど、これらはデマであって、事実ではないのよ。

デマ 4大デマ以降

とどまることを知らず膨張中

●とまぁ、子供部屋の電話回線から、塾の休み時間、他校の生徒との会話から、学校で、ガキのネットワークにより、デマは広がっていく。4大デマのほかはどのようなものがあるか？

・「オバQ」がじつは正ちゃんの死んだ弟、つまり水子だった

・マドンナがエイズ。

・グリコ犯は死んでいる

・松田聖子の子供は生まれてすぐとりかえられたニセモノ

・少年隊のLP「翔」のA面最後の曲に「カッちゃん☆」とつぶやく声が入っている。

・ファミコンの中でやっつけた悪者達が、うらみを持っているので、復しゅうにくる。

・『タッチ』のその後。甲子園で優勝した数年後に達也も、弟の和也と同じ交通事故で死んでしまう。ひとりぼっちになった南は別の人と結婚して、やがて双子の男のコを出産。名前を達也と和也とつけた。

・菊池桃子の高校時代、1年、2年、3年と毎年、検便を盗まれた。

な〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜んだって。

デマ サザエさん

サザエさん最終回のストーリー

●流行86年10～11月。

●『サザエさん』が始まったのは、戦後まもない46年の新聞漫画から。以来、断続的に連載され、先ごろ、朝日新聞に「サザエさん旅あるき」が復活した。かつてはドラマ化もされ（初代マスオが川崎敬三だったのね)、アニメは現在でも30%近い高視聴率を誇っている。

●その『サザエさん』が終了する。最終回のストーリーは？

①波平が年末の大売り出し(クイズ説アリ)でハワイ旅行が当たり、家族全員で出かけるが、帰りの飛行機が墜落し、サザエさん一家だけが見つからない。つまり、一家はそれぞれ自分の名前のとおり、海に帰ってしまった……。

②飛行機が墜落するところまでは①と同じ。ところがサザエさんたちが見つからなかったのは、島に漂着していたからだった。しかしそこは人喰いの島で、一家は捕まってスシネタにされてしまった。

③波平が寝たきり老人になり、一家は暗い雰囲気につつまれる。マスオは飲む相手がいないので外で飲んで帰りが遅くなる。そして浮気に走り、気の強いサザエと不仲になり、それがもとでカツオが非行に至り、ワカメが家出する。

④マスオが不倫する。カツオが同級生を妊娠させ、絶望したサザエが新興宗教に走って一家離散する。

⑤④で、絶望したサザエは、自分の不倫に走る。取り残されたフネが、新興宗教に走り、一家の財産をすべてその教団につぎこみ、一家離散。

とまあ、とんでもない展開で、ブラック。どうやら同人誌マンガで「裏サザエ」というのがあるらしく、不幸を生む女としての「サザエさん」が描かれているそうだ。識者の中には、こうしたデマのすべての発生源を、高大生の同人誌マンガという人もいて、そこのキミ！おたくのキミも疑われているというわけだ。誰か「裏サザエ」持ってる人、見せてくださーい。

◀長谷川町子『サザエさん(四十三巻)』姉妹社 420円 昔よく床屋においてあった。現在68巻まで出ていて、なお静かなベストセラー！

情報ページを基本を押さえつつも、他誌では絶対やらない、ヘンな記事があるのも、ドラゴンジムの基本。2ページ分に4ページ分の迫力、これでキミもりっぱなヘン情通だ！

某社プログラマー（東京都）H氏（26歳）

▲旧帝国日本軍御用達の九九式小銃を構えるH氏。通好みの狙撃タイプ

とかく広い世の中、コリ性とゆーか、偏執狂とゆーか、ちょっとしたコトに執念を燃やす人種がいるもンでありますネ。

そんな人種――そう〝街角のマニア〟を紹介するこのコーナー、第1回目にご登場願ったは、東京は品川区に居を構える、自称“ミーハー、メカフェチ”のH氏（本人希望ニヨリ名ヲ秘ス）である。

このH氏、その自称とおり、メカに関することなら、何でものめりこんでしまう、困ったおヒト。仕事は某大手コンピュータ会社のエリート・プログラマー、家に帰れば、CD、レザーディスク、ビデオ…ETCを愛撫しているとゆー、メカ三昧の生活を楽しむ26歳独身男だッ！

そんなH氏が一番気合いを入れて“マニア”しているのがモデルガン。

神戸の実家に隠してあるものも含めると、その所持数は80丁以上!!

そもそも、彼がモデルガンと出会ったのが中学時代。その魅力にたちまちとりつかれたものの、中学生の身には高価すぎる。で、「壊れてるモデルガン、無料で修理したるデ」とゆー口実で、友人からモデルガンを集め、ちゃっかり分解・組み立てを楽しんでいたそーだ。さすが、関西人マニアの鑑でんな！

そんな悲しい（？）過去を持つH少年もやがて成人し、上京。何げなく入ったモデルガン・ショップで、“マニアの血の業”を再確認させられる。

富士子「（ルパン三世）のブローニング、ちょーだい」――このフレーズにビビッと『同類の匂い』を感じ、そのフレーズの主・T氏に思わず声をかけてしまうH氏であった。

そして、2人は意気投合。現在、このT氏はH氏宅に居候しているのでありました。

このエピソードは、まるで野性の動物が、自分の仲間を認識する時のような話であり、ちと苦笑モノ㊙“マニア”とゆー人種は、やはり常人と違うナァ～…と思わせる話なのでした。

▲とりあえず、コレクションの〝ほんの一部〟だそーです、コレでも…

▲エア・ソフトガンにもマニアしているH氏。いきなり分解しちゃってますネ～。

▲今まで集めたモデルガンの説明書は、すべてファイルしております。このマメさが、マニアなんだなァ～…ホントに！

▲エロ同人誌収集もH氏の趣味のひとつ。特選本は『非常用持ち出しバッグ』に保管

ワンポイント・DISK・REVIEW

ただのお笑いレコードではないッ！

ただいま「哀愁のカルナバル」、じゃなかった「嵐のマッチョマン」がヒット中のとんねるず。どっかで聴いたことのあるフレーズ、メロディがガンガン出てきて、思わずなつかしさで頭がよろめいてしまう、いつもながらの、とんねるず（秋元／後藤）パワーなのでありますが、考えてみると、もう、LPにして5枚も出てるんですねー。（ちなみにシングルは、「いっき」から「嵐の～」まで計8枚）。そこでまあ、ここにきてそのアルバム5枚を、回顧してみようと、いうわけであります。

まず、とんねるずの歌は、すべてフェイク、パロディが基本になっている。これまでのお笑いの人のアルバムは、1回限りのギャグでおしまいで、2度3度聴くものではないほんとのイロモノだったけど、そうじゃなくしてしまった、ってのがとんねるずにはあるよね。ふーむ、このノリはなつかしい、んーと、出典は何だっけ？と思わず記憶をほじくり出そうとして、何度も聴いてしまい、かつ、そのなつかしさを楽しみながらね〝回顧〟へのおとしまえのつけ方の、正統なやり方って気がする。

なわけで、最初アルバム『キャニオン初』の「迷惑でしょうが…」はショーケンのパロディではあるが、KYON²の「夜明けのMEW」に通じる名曲なのでありました。

◀『仏滅そだち』ビクター 心霊写真付

◀『そろばんずく』キャニオン 映画「そろばんずく」のサントラ盤

◀『NARIMASU』ビクター まだ小物の頃

◀『自画自賛』ビクター 一応ベスト盤

◀『キャニオン初』キャニオン 石橋と玉置の共作も

▲「み組」の星がシブい名刺。本物の男にはシンプルが似合う

熱き魂、デコトラ野郎!!

「人生投げたら、アカン」と言ったのは、元近鉄バッファローズの鈴木啓司だったが、ここにもひとり、その言葉を信条として黙々と仕事をこなす男がいる。

石川真司（しんじ）、30歳。

極彩色のデコトラを、今日は東へ明日は西へと、自在にあやつる生粋のトラック野郎だ。

3月8日正午、山梨県上野原町で行われた、「全国愛国丸船団」の発会式。前夜から朝方にかけて降った雪などものともせずに、ズラリと約70台のデコトラがその大きな車体を並べていた。

デコトラが70台……すさまじいまでの迫力。トラック野郎たちにとって、自分の車は命と同じ。目の中に入れても痛くない自分の子供に、ひとつひとつ人生を語って聞かせるかのごとく、かれらはトラックにデコレーションを重ねていく。気合いの入った男たち70人の、それは命の炎が集結した場所であった。

トラック野郎たちは、見かけはゴツイが実に心やさしき男ばかりである。この発会式の会場にも、交通遺児のためのチャリティー商品を売る場所がしっかりと設けられていた。

人のためになることをする。一匹狼たちが会を発足する理由のひとつに、このチャリティーがあるのだということを、忘れてはならない。

石川さんは、「関東み組」の代表として、この日祝福に駆けつけた。

目もくらむような装飾をほどこしたデコトラの中でも、メタルパープルに輝く車体、そして前に書かれた「中高生諸君、人生投げたらイカン」のフレーズが、ひときわ人目を吸いよせる。

まるで、人生の曲がり角で悩んだとき、普段は無口に晩酌（ばんしゃく）をする親父が放つ重いひとこと……胸にズシリと刻みつけられる言葉だ。

デコトラの名は、「翼丸（つばさまる）」。石川真司は、やはり無口な男だった。

「トラッカー歴は8年だよ。この車は2代目になるけど、自慢できるのはバイザーとバンパー。『人生投げたらイカン』、これは俺の信条でもある。子供たちを勇気づけるのに、俺がしっかりしてなきゃダメだと思うからね」

▲装飾費三百万円(!?)の「翼丸」と石川真司さん

言葉は少なくても義理人情は何よりも大切にする、男の世界が嵐のように息づいているのだ。

人生の哀愁を背中にしょって、デコトラ野郎・石川真司は今夜も独（ひと）り突っ走る。

▲最近はアートトラックとも呼ばれるが、やっぱりデコトラはデコトラと呼びたい

MEN'S DRAGON

ジャケットを変えて、春。

MODEL KOSHIRO・T

DCブランドを超越する男のスタイル

オシャレになりたいと思ってる諸君！ DCに走る考えを、まず捨てなさい！ 大体、バーゲンで50%ディスカウントしても、まだもうけが出て、売れ残りは極秘に夢の島で燃やしているというではないか！ 資源の浪費である以上にバカげている！ そんな服がオシャレなわけがないっ！ というわけで、今月から、真のオシャレを追求する「メンズ・ドラゴン」が始まった。第1回は、春ということで選んだピンクのトレーナー、上下。東京は上野のアメ横で3500円で売られていたもの。綿100%の裏ボア付で、素材はしっかりしてるよ。これこそ、ダンディズムの極致といえよう。

テスタロッサ庵跡

走らないからリアル!?

じつは私、隠れカープファンである。カープが負けた日には旧型ベースボールが置いてあるゲーセンに行き、52対16くらいで巨人を負かすまで気がおさまらない。ワレながら困った性格だと思うが、そーゆー性格のおかげでミニカーコレクションが続いているんだと納得もしたりする。その私が、今年プロ野球以上に注目してるのが、FIワールド・チャンピオンシップだ。昨年、ホンダが優勝したおかげで、今シーズンは全戦TV中継、そして鈴鹿FI開催と、モータースポーツファンにとっては夢のような年。しかもウィリアムズに加えて、名門ロータスまでがホンダエンジンを積むわけだから、強敵マクラーレンや古豪フェラーリなどとの四つどもえのバトルが期待できる。

で、話は当然ミニカーの方にいくわけだ。FIマシンっていうのは、ミニカーにしやすいようでいて、これが案外むずかしい。空力特性を極限まで追求したボディは、よほど忠実に再現しないと、間の抜けたモデルになってしまうからだ。現在入手できるモデルの中では、標準スケールではブルムのフェラーリ126Cがなかなかの出来ばえ。ラインナップをもっと加えてほしい。ラージスケールのB・ブラーゴからは数種類出てるけど、タミヤのモデルにくらべるとあらがめだつ。それでも金属製の強みというか、質感にあふれてるのはさすがで、全体のふんい気は合格点。FI観戦してミニカー集めよう！

◀B・ブラーゴのウィリアムズ・ホンダ(1/24)とブルムのフェラーリ(1/43)

アイデア留守電大募集!!

留守電はアイデアで決まる！忌野清志郎のモノマネで「今、愛しあってる途中だから、電話に出れませ～ん(中略)ホットなナンバーきかせておくれよ」という留守番テープ（市販・ポニー）がありますが、オリジナルの募集してます。お便りよろしく!!

全日本オナペットTOP40選考委員会会長 吊端撃彦(つるはしげきひこ)の**オナニー放談**

芳本美代子風VS小林麻美もどき 抱腹絶頂対決に突入!!

じつを言うと私吊端撃彦には、これまで誰にも言っていない秘密があった。しかし今回は特別にそれを諸君に教えることにする。聞いて驚かぬよう、心していただきたい。

なにを隠そう吊端には女房がいたのだ。そして女房はJOT女流4段である。夫婦して日夜JOTの発展を願って、いろいろ研究しているわけだが、それにしてもオナニスト同士の夫婦というのもえらく空しいものよなあ。諸君も女房選びにはくれぐれも注意したまえ。

では今月もお楽しみ、チャート解説にうつってみたい。

スピョピョーン、ドピュッ!!

▲原始人に襲われるわりに、タイトルは「小さな恋人」(笑)。渡辺玖美さん18歳

▲細い脚と長い髪が小林麻美風…ですね。「沸点」、高樹泉さんのデビュー作

と先月9位からいきなり1位に輝いたのは、デビュー間もない姫宮めぐみちゃん。いやあ久びさのいかにも本番顔というか、ボディというか、とにかく若いのにすごいスケベ顔。半開きの唇はフェラチオ願望の強い若者にはうってつけで、確実に10回はこけると断言するぞ。

対する清純顔の小林ひとみは、最近ややトーンダウンで6位に甘んじている。1回の出演料が2百万というウワサが貧乏オナニストの反感を買ったのであろうか。オナニーとは本当にデリケートなものだとあらためて実感するが、そんなヒクツな根性では一生かかってもプロにはなれまいぞ。フオッフオッフオッ、道は厳しいのだ。

7位初、渡辺玖美は、芳本美代子的ロリコン顔の新人ビデオギャル。なんといってもポッチャリ色白のからだが魅力的で、特にバストの美しさは、必見モノ。原始人に犯されるというあんまりなストーリーのビデオもようやく発売になり、業界中の話題をさらう期待度100の優良オナペットといえよう。

10位初高樹泉は、小林麻美のそっくりさんだが、また小林麻美っつうたとえが何ともレトロ(笑)。今月のほのぼの大賞に決定した。

TOP10 GAL (in video)

1	9	姫宮めぐみ	1493
2	1	藤崎美都	1262
3	3	黒木香	1213
4	2	井上あんり	915
5	6	早川愛美	877
6	4	小林ひとみ	864
7	初	渡辺玖美	699
8	8	中川えり子	674
9	7	秋元ともみ	605
10	初	高樹泉	571

宇治谷順信の **究極のハウツー講座**

キミも○○になってみないか？

その１・ヘビメタ・ロッカーになる法

宇治谷順信
プロフィール
●年齢不詳。『劇画悦楽号』編集長を経て現在劇画原作者。ＪＯＴ公認６段。ソロバン３級。

やあ諸君、わしゃ宇治谷順信じゃ。さて今月から堂々、連載されるこのコーナーは、志ある青年が何かになりたい!! と思った時、その方法を身を持って伝授しようという企画じゃ。日頃、人生経験だけは、人の４倍あるといわれているわしゃだからして、キミもこうすれば必ず○○になれる!! 究極のハウツー講座なのじゃ。

第１回は、最近ではうしろ指さされることもめっきり少なくなったヘビメタ・ロッカーじゃ。まずはファッション。わしゃー、どういうわけか先祖代々頭髪が薄いが、やはりこれを隠すのは帽子をかぶる！ ヘビメタを長くやると必ずハゲるという説があるが、もともと薄い人は逆に濃くなるらしい。

実はわしゃの場合もうひとつ問題があるのじゃ。なにを隠そう日頃のグータラが効を奏して、今じゃすっかりムチムチの熟れ頃３段腹。ヘビメタファッションの黒のタイツ（編集部注→スパッツ）をはくと、どうも筋肉のない弱っちいプロレスラーになってしまうのじゃ。ヘビメタをやるには常日頃からあまり物を食べず、過酷な肉体労働を仕事に選ぶと良いと教えられたのじゃ。わしゃくやしんじゃ。

じゃがなんとかファッションをきめると、わしゃもどんどん気分が出てきたのじゃ。「同期の桜」を歌うのがやっとという、我ながらリズム感のカケラもないと思っているわしゃも、バックの演奏に合わせて激しく全身をふるわせて声を出すとそれなりにうまく思えるのじゃ。バックの音が激しくて、自分の声はあんまりわからんがの。

ヘビメタを決めるには、とにかくファッションと照れを捨てた全身のアクション、これじゃ。わしゃもうわかった、これでヘビーメタルじゃ。

わしゃ歌った。スタジオの中をところ狭しとはねまわった。わしゃ勝った、わしゃこいつらに完全に勝ったのじゃ!!わしゃヘビメタじゃ!! と後ろを見ると、みんな帰ってしまってたのじゃ。

▲ヘビメタ道を伝授して下さるプレイズワインド（炎をまとったヤツ）

◀革ジャンを着終わると顔つきまで変わってくる!!

▶"さあ、いっちょ歌うぞ" すっかりその気のワタシ

▲まるでM・ジャガーのよう…なわきゃな

―― Yes　- - - No　●キミのヘビメタ度は？　START

- 新宿は東口より西口が好き
- 芸能人水泳大会はわりと好きな番組だ
- 海苔のウラとオモテが判別できる
- ジェットコースターに乗ると、つい手をふってしまう
- 「独眼竜政宗」を見ると３回は泣いてしまう
- スーパーの下着チラシでオナニーをしたことがある
- 浜田麻里とＳＥＸしたい
- ディープパープルをヘビメタだと思う
- １日中アリの巣を見ていたことがある

Ａ　めざせ秋元康
Ｂ　根っからヘビメタ
Ｃ　ただの芥川龍之介

●**Ａタイプ（ヘビメタ度45）**
いわゆるポパイ少年（死語）のキミは、貧乏というものに耐える心を知らない。ヘビメタはみんな機材やファッションをそろえるため、最初はよくても途中で必ず貧乏生活を味わうハメになるのだ。そこをどうクリアするかがヘビメタへの別れ道だが、どーしてもダメそうな人は、純正メタルを見つけてスターじたて、"メタルの秋元"をめざそう。

●**Ｂタイプ（ヘビメタ度100）**
やったね、パチパチ!! キミはヘビメタになるために生まれてきたような、根っからのメタルキッズだ。と聞いて悲しむ今はフツーの少年も、一度メタルになってみればその快感に夜も眠れないほど病みつきになることはうけあい。さあ、今日からキミの主食はワカメだ。なんでって？ 髪が早く伸びるようにだよ。ＯＫ、ベイビー!!

●**Ｃタイプ（ヘビメタ度20）**
キミの性格はヘビメタに向かない。とゆーよりは、もっと広い意味で社会生活に適さない。が、ひょっとすると太宰や芥川のような文学センスが期待できる。ヘタな考えはおこさず、今の自分を大切にしてください。

●ヘビメタ野郎の必須アイテム

グッズ	用　途
ロンドンブーツ（￥3,000 a）	パンクスとメタルを区別する唯一のアイテム。（パンクスは安全靴）初心者はエナメルの白が無難。
リストバント（￥1,500 a）	デーモン閣下も使用。危険な男を演出する
ビョウ打ち革ジャン（￥35,000ⓐ）	プライベートにライブに活用できる必須ワードローブ。裏地は赤に限る。合成革は邪道。
帽　子（￥1,980 b）	薄くなった頭髪をカバーし、謎めいた年齢不詳の男に
サングラス（￥1,000 b）	瞳のやさしさを隠せない人に。ミラー、レイバンタイプは不向き
黒のスパッツ（￥980 b）	革ズボンが買えない人に。太めの人は力道山になってしまうので、まず下半身集中ダイエットを
アクセサリー各種（平均￥980 c）	指輪、ブレスレットは必ず複数で使用。ドクロの指輪は必ずそろえましょう。なお、ドラマー、ベーシストはノーアクセサリーがルール

SHOP　a お茶ノ水・ダブルテッカー、b 原宿竹下通り、c 新宿・西口・露天商

第５回 雨宮じゅんの **RCの友**

RCファンならば レース出るしかないっ！

今年になってからは多忙にもかかわらず２つもレースに出てしまった！ まずは１月24日青山ホンダ本社で行なわれたタミヤＦ１レース。雑誌社対抗部門にスコラチームとしてエントリー。ホイールベースを10％延長して、あのなつかしいウィリアムズＦＷ・07のボディーを乗せて走りまくったぜい！ 結果はＣメイン１位とまあまあ、次回は４月に再度アタックする予定なのだ。……つづいてのレースは２月11日のミスタークラフト・タムテックＧＰ！ 1/24スケールの小型シャーシで手軽に楽しめるタミヤのニューＲＣカーを使用したレース。プラモデルのボディ乗せかえＯＫのタムテックレースに、筆者はポルシェ917で参戦したんだけどみごと予選落ち！ あーあ…

●雨宮先生の近況・近々、「コミック・バーガー」（講談社）で、連載が始まりまーす。なおアシスタント募集中♡♡♡

(ますます)² 絶好調!!

今月から"おニャン子エクスプレス"改め"おニャン子ネットワーク"になりました。(アレッ!! ロゴの"お"が"オ"になってるな。ま、いいかタイトルが変わっても、このコーナーの速報度は、他のどんな雑誌にも負けません。他に速い雑誌があったらお知らせ下さい。値引きに応します。(なんかカメラのサハラやみたいだなー) ってわけで、今月もバリバリ始める! 提供はパソコン通信の王者、"EYE=NET"である!

〈放課後ニャンニャン 3/26〉

*ルリちゃんってさ、すごい感情移入しちゃうタイプなの。たとえばテレビ見てて出演者がなぐられたりすると自分も「痛いっ!」って思っきし叫んじゃうわけ。だからルリちゃんがテレビとか見てる隣りでルリちゃん見てるとスゴクおもしろいヨ! こないだマーシーに見られて、「永田ってヘンなヤツ! おまえなぁ、そんなだから催眠術にもころっとかかっちゃうんだよな。恥ずかしー!」とか言われてんの。感受性が豊かなルリルリ!

〈放課後ニャンニャン 3/25〉

*LP"SIDELINE"の中の"新・新会員番号の唄"はモチ、聴いたよネ。コンサートでは、それに新人おニャン子の佳代ちゃんB組のみんなも加わって歌うよ。とゆーわけで、その4人の歌詞はコンサートで初公開。ササニシキにまつわる佳代ちゃんの歌とか、楽しい歌詞だヨ!

*コンサートのリハーサル中のあき時間に、おニャン子たちはそれぞれおしゃべりとか読書とかしてるわけだけど、静香ちゃんがこれまたシブイ! 何と「家庭でできる洋風料理」なんて読んでんだよ。静香ちゃんはお料理がスゴク得意で冷蔵庫にあるもので、すばやくお料理を作っちゃうとゆー、見かけによらない特技の持ち主なんだ。

〈放課後ニャンニャン 3/24〉

*"春の高校バレー"をやってる時も、おニャン子たちはフジテレビへ来てコンサートのリハーサル。そして、きょうはゲネプロとゆーことでリハーサルの総仕上げ。埼玉の某体育館を借りきってセットも本番通りのリハーサルをやってしまうんだ。きのうも午後2時から夜の8時ぐらいまで、発声の先生が来て特訓やったし、みんながんばってるからネ。

*亜紀ちゃんのファッションセンスってとってもよくて、おニャン子たちも一目置いている。きのうはGパンを短く切った上に、トレーナーを腰に巻いてサマになってんだ、これが。オシャレーと思ったら、Gパンが薄くなって破けてきちゃったとゆー単なる穴かくし。言わなきゃわかんなかったのに。

〈放課後ニャンニャン 3/23〉

*早耳のキミはもう"後ろ髪ひかれ隊"を知ってるかな? ずっとマル秘事項だったんだけど、キャニオンの安藤さんのお許しが出たので発表しちゃうヨ。メンバーは静香ちゃん、晃子ちゃん、満喜子ちゃんの3人。5/6に新曲リリース。タイトルは"時の河を越えて"。"うしろゆび"に勝るとも劣らない応援をヨロシクNe!

*3/28の大阪を皮切りに始まるおニャン子クラブのコンサート"おニャン子SAILING夢工場'87"。あと1週間とゆーことで、土日返上のリハーサルも追い込み。なにしろ全36曲を披露する予定。曲はLP"SIDELINE"を中心に、そしてソロ組はそれぞれの曲を2~3曲ずつ歌うよ。みんなも予習しておいてね。

〈放課後ニャンニャン 3/20〉

*「春はお別れの季節です~」とゆーわけで、今、卒業式もたけなわ。晃子ちゃんも卒業式を迎えた1人。「うん、やっぱり卒業っていうとジーンとくるものがあって感動して泣いちゃった! でもネ、「仰げば尊し」の歌詞覚えてなくてみんな真剣に歌ってるのに私だけクチパクだったの」だって。おニャン子ナンバーだったら、振りまで入れて完璧なのにネッ!

*B組のみんな、今週の衣装はいたくお気に入り。モヘアのセーターが、ピンクと赤の2色あるでしょ、自分の好きな色選んだの。そして、タイツの色も赤か白か悩んで自分でコーディネート。おまけに、ポニーテールにした髪のリボンも赤にしたりして、お姉さんたちに負けず、おしゃれしてるんだ

〈放課後ニャンニャン 3/19〉

*きのうのタニャンの"スーパータイム"のコーナーで乗馬の体験をした和子ちゃんと立見ちゃんの2人。なかなか乗馬姿も決まってカッコイイ? それぞれの感想は? 立見ちゃん「もう、怖い!もうイヤ!」。和子ちゃん「最高!おもしろいし気持ちいいし、また乗りたい」。2人の感想のなんと対照的なこと! やっぱ立見ちゃんは乗馬よか歌の方が得意みたい?!

*今週の麻巳ちゃんの"かげろう"の衣装、ワンピースでしょ。振りで手を上げたりするとスソが持ち上がってちょっとアブない。さゆりちゃんと亜紀ちゃんと静香ちゃんの3人は「アブない!」って言いながらのぞこうとしてキャーキャー。おかげで翌日から麻巳ちゃんはスソを意識しております。

GO!ちゃんの似顔絵専科

愛ある悪意こそ似顔絵の極意なり

どうもすいません。わたしが今回からこのコーナーを担当する中野豪です。いきなり低姿勢で登場しましたが、じつはわたしだってウンウンうなって描いて似てない時がいっぱいあります。(特にアイドルの女の子の場合) だから読者の方から「ヘタなくせに偉そうにすんな!」文句が出る前にあやまってしまえ、というワケです。これがケンカの極意です。そしてそこからは「似顔絵は悪意である」という極意がおのずと導きだされます。(なんでやねん!) とにかく、似顔絵を描くには少し意地悪な観察をしたほうが似る、ということです。例をあげると嫌いな先生の顔ってうまく描けるでしょ。

というわけでまずはキミたちの「嫌いな人」の似顔絵を送ってください。悪意に満ち、しかもちょっぴりやさしい絵を期待してます。

パソコン少年のリハビリ教室

猫背サル指ウサギ目ウニ頭してんじゃないよ! 小田嶋隆

おはよう、少年諸君。春だ。元気か? ほっぺは赤いか? そうだ、男の子は元気がなによりだ。若いうちから地下室でモンスターなんかの相手ばっかりしてると本当の青春はこないぞ。

ってわけで、今月から「パソコン少年のためのリハビリ講座」というのをやることになった。コンプティークも発刊して早や3年。売れればいい、もうかればいい、読者の生活なんてどーでもいい、という時代ははっきり言って終わった。我々も猫背サル指ウサギ目ウニ頭の全国100万ゲーム中毒少年の社会復帰、更正、リハビリテーションといった問題を真剣に考えなければならない時期に来ているのだよ。

確かにゲームはおもしろい。ファイアドラゴンは憎い。後藤久美子はマブい。しかしだ、少年よ、ムキになるってのがムケてないヤツの悪いクセだ。人生は甘くない。ゲームばっかりやってるとママ諸君ならびに先生一同は機嫌が悪い。女の子にしたってハイスコア出せば尊敬してくれるってもんじゃない。「ゲームばっかりやってる男の子って、ちゃんとした夫婦生活が営めるのかしら?」なあんてことを、けっこう冷静に、考えているのだよ、あのコたちは。

ま、今回は連載の1回目だから、まず基本的な方針を固めておこう。とりあえずは

1. 一流のゲーマーになる。
2. 女の子にモテまくる。
3. 両親や先生ともなんとかうまくやる。

といったあたりで行ってみようじゃないか。

なにィ? 両立できない? ばかやろお、若いうちはな、何だって立つんだ。じゃあ来月に期待してくれ。歯みがけよ!

お便り大大募集!!

さて、今月の大増ページ、ドラゴンジムはどうだったかな!? 感想をハガキか手紙で教えて欲しい。抽せんで30名の読者に、超DCトレーナー上下、アイドルのプレミアム(写真集とかレコード、サイン色紙などいろいろの中のひとつ)、Hコミック、JOT提供H写真などなどを差し上げちゃおう。今すぐ「ドラゴンジム係」へ出そうね。それと次号からこれまでのFCMベスト10に変わって、パソコンゲームの音楽ベスト10をやる予定。どしどしお便りを頼む!!

ファミコン大好き少年、
少女の強ーい味方、
とにかくお店に来て見よう！

買います
（必ず電話してね！）
新宿西口本店（買取専門）
TELPHONE:03-346-3719

売ります
掘り出し物、たっぷりあるぞ!! お店にまず、来てごらん。

交換します
（詳しくはお電話で）地方の方もOK！
中古ソフト4〜6本と新作ソフト交換します。

店頭買い取り大歓迎

買取り、交換するお客様は身分証明書をご持参ください。18才未満の方は、保護者の承諾書が必要です。また、買取り価格は人気や、箱、説明書の有無、きれいさ、在庫量によって随時変更しますので、あらかじめご了承ください。

地方の方へ（ご来店できないかた）

ソフトは4本以上にて住所、氏名、TEL、保護者同意書、ソフト名を明記したメモを必ず同封の上、ダンボールにいれて、宅急便又は郵便小包の書留で送ってください。なお、詳細は電話にて、必ずお聞きください。

業者の方へ…業者専用電話　03-346-3734

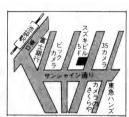
現金大量買い取りいたします。不要在庫処分にご利用ください。
㊗　新作ソフト（20本単位）受付中

ファミコン豆知識 その2

ファミコン豆知識の2回目はソフトメーカーのことについてです。ファミコンがすごいってことは1回目で話したけど、それをつくるプログラマーの苦労も大変なものなんだ。どのくらい大変かというと、君たちは作文が書けなくてこまった事はあるかな？じつはあれよりももっともっと大変なんだ。だから1本のソフトをつくるのに何億円もかかるんだ。いいゲームをつくるにはたくさんのお金と時間がかかるんだね。さてこのソフトをつくるためのお金はモチロン君たちがソフトを買ってくれたお金の中から出ているのだけれど。最近ではこのカセットをコピーして売っているお店があるんだ。こういったお店で君たちがソフトを買うとお金が集まらないので次に面白いソフトがつくれなくなってしまうんだ。それにかってにそういうことをするのは悪いことだって君たちにもわかるよね。ダビングソフトは箱とか説明書がきたないしお店にもっていっても売ることはできないんだ。だから面白いゲームをたくさんやるためにもダビングソフトは買わないようにね。トライ博士との約束だよ//

横浜西口店　☎045-311-2847
営業時間　AM11:00〜PM8:00

町田店　☎0427-24-7607
営業時間　AM11:30〜PM7:00

藤沢店　☎0466-27-1141
営業時間　AM12:00〜PM7:00

池袋東口店　☎03-983-8988
営業時間　AM9:00〜PM8:00
〒170　東京都豊島区東池袋1-14-15スズキビル5F

鴨居店　☎045-934-7879
営業時間　AM11:00〜PM8:00

新宿
西口本店
☎ 03-346-3719
■営業時間
AM9:00〜PM9:00

■ファミコン専門店
トライソフト
〒160　東京都新宿区西新宿1-18-14 はしばビル3F
「トライソフト」　TELPHONE：03-346-3719

たすけてーっ

ガラウの魔術にセリナ、ピンチ!? がんばっ!!

TO BE CONTINUED!!

わ――ん
ちょっとやめて
よ――っ！
はは…
止まらん…
コンニャローッ

ブスブス
キュ〜〜〜

な

何よあんた！今までの魔力はどうしたのよ！しっかりなさいよっ！
ガクガクガク

あだだだ…悪りぃ…姉ちゃん…
もっぺんやる！
雷撃よっ！

ドカラガッシャーン！
きゃーっ

ゲ〜〜〜っ
気持ち悪り〜〜〜っ

マジシン
まかした
まかして!

雷撃よっ!

グワラ
グワラ
グワラ…
ゴロ
ゴロ
ゴロ…

ドカー
ピシャーー

ドボボボボ‥

ちょきっ
やった――っ
すっきりしっ

ぎゃーーっ!
ドボボボボボ

こいつらただの泥人形(どろにんぎょう)だに好きなだけ倒すといいだに…

ねェ何だかだんだん怪しくなってきたんじゃない？
きっとそっちに何かあるんだに

ピタッ
れっ？
止まっちゃったじゃない…

何かあるとは思えないけどね…
よいしょ…
絶対ある！

もごっ

！
ドドオオオ

くるり
くる くぅる
何だか
呼んでる
みたいね
うん
きっと何か
教えようと
してるんだに
ついてくだに！
……
たったっ たっ

マジシン
何なの？
それ……
オリの記憶が
間違いなきれば
オリの師匠の
大仙人様の杖の
先だに……
言ったこと
あるじゃろ？
んにゃ
知ンないよ
えっらーい
大魔法使い
なんだにっ！
でも爺ちゃん
なんでしょ？
うん
興味無しっ！
きゃーっ
？
あり？

!

パァァアア…
?

ンア?
何だに?やけにまぶしいじゃないけ?
?

あっ!あれはっ!

なによ——うっさいなぁ…
ぶっ

やっぱし姉ちゃんには羞恥心がねェ
あるもん!
少しは

まかせるがいいさ……この
闇道士ガラウ様によ!
ガッ ガッ ガッ ガッ ガッ ガッ
よーねとる が
ちと息苦しと…
さはある
ンガーーー スピー
ムゲゲ…
ねどーが
わるいのう

それにしてもこれからどうしよう…

怪物が皆アゾルバ国の人達なんでしょう?…
ほしけりゃくれてやるよ取りな!
え?本当!

手ェ出せないじゃない…
………
もぐもぐ

……これも
持ちぐされねェ……

本当なら敵をバシバシ倒してフレディ王子と…
ほり…姉ちゃん

わぁあっ
ガバァッ!
こんな風に…
グッグッグッグッ……
ポォォォォ…
邪剣士どもめこっちに追いこみよったか……

オリはただ単に馬にけられて…
そういえばさマジシン…あんたも毒かぶったでしょ？
オロ
オロ

え？うん

汚な――い
洗ってやるから
脱げ――っっ
ぎゃ――っ
えっち――
オリはいいの――っっ
バシャ
バシャ

パチ
パチ

姉ちゃんには羞恥心てモンがないのかに…
ごし
ごし

ガツ
痛っ！

ガキンチョ相手に恥ずかしがっても
しょうがないだけだもん！

パァァーン
ザザザ
キャアア!
何者!?

ゴオオォ・
ゴォォォ
?
ゴゴォォォォ・
ったく何をやってんだか…
ごしごし
ゴォウ
ゲゲッ!
ズオッ
ドカ
わぁああああああ

馬（うま）バ～ッ!
くたばり～っ
……フ……
花形みつる♪
カキーン!
ズザ
あっ!『うろつき童子』
ザァアー
ゴゥ ゴゥ ゴゥ
ズズゥーム

ジュウ…
ギャーーー
ウヒョヒョ!
馬ーーっ!?
てめーが手ェ出したんで
つらりて手ェ出しちまった
じゃねエかよ…
どーーして
くれんだ
にーーーっ
ひり
ひり
ひり
ひり
ひり
くおいっっーー
てめぇでやってて人のせーにすんなっつーのよ!
プイ

邪剣士からのがれたセリナ一行に新たな追手⁉
セリナのヌードもあるぜっ‼

………
…………
ジュー
ジュ
パチ
パチ

肉……焼けたかな…
じゅる‥

……バウ……
ゴクリ…

Romancia
ロマンシア
浪漫境伝説
第5話 闇道士ガラウの巻
COMIC
円英智
HIDETOMO TUBURA
STORY
寺田憲史
KENJI TERADA
Directed by CANDY HOUSE

神星記ヴァグランツ
Vagrants
story-ヴォクソール・プロ●art-麻宮騎亜
第1部単行本
絶賛発売中!!
●謎の〈汎世界〉を渡り歩くヴァグランツの少女テレス。彼女との
出会いが、ライの運命を変えた。前人未踏のスケールでおくる超S
Fバロック・ファンタジー「神星記ヴァグランツ」第1部完成!!
定価:880円
角川書店

エラッカの実を あつめて 車に つむんだ

う～ん…
いて～

この少年は充分 敏感になっている ライならテストに 合格するかもしれん

なーんと、ランキンはヴァグランツ!! 早く気づきなよ、ライ!!

第2部第2話・完　　次号(5月8日発売)につづく!!

ボコッ
いてっ
ボコ
いててっ！
ボコ

人に教えることはできん
ここはわしの場所だからな…
ライ
おまえは自分でシフトの何たるかを悟らねばならないのだ！
ドン
え!?

またた…
語られない言葉を
読む力…
この少年にある
力のしるしは
まぎれもないものだ!

蜃気楼がここをかくす
人は自力でそれを見つけねばならん
ランキン…自分を切り離したような言い方をしてるね
………

ライ… わしはヴァグランツだ
そう告げてしまいたくなる…
だが…
ザッ

ずっと
砂漠と氷河しか
ないかと思ってた…

でもここなら
人も住めそうだ
けどな…

おまえも
そうなんだぞ
ライ!!
たしかにあれは
おびえると
消えてしまうな

だがしばらくすると
いつのまにか
戻って来るのだ
じゃあ
僕の銃も
帰ってくるんだ
ス…

ビオサバールは
汎世界をただよい やがて
辺境世界に
漂着する
ここもその一つだ

でもこんな水場が
あったなんて
驚いたよ
ジフォラスを通る
地下水脈が湧き出して
いるのだ
わしだけの
秘密の
場所だよ

ねえ
ランキン
ん
パチ パチ

ペレイラって
いったっけ…
彼女 消えただろ?
何だい あれ?
あの娘
何者?

ペレイラは
影を持たぬ者
ビオサバール
なのだ
できそこないの
シフト能力者
…………
ライ…
わしに
答えられることは
そんなにたくさん
ないのだよ…

こいつ
食えるかな？

ビヂッ
ビヂッ

ああ
うまいぞ

よいしょ
一緒に
食べよう！

ランキン
あのさ…
シュウウウ
パチ
パチ
パチ

なのにわしは
彼をテストしようと
している

死をかけた
究極のテスト

ザバ
ザバ

ゴバ

!?
ゴボッ
……

ぎんげ
ぼがごで
どべ!!

はっ
すー

変な娘が…
いや…まあまあ
だったよ…
ふーん
今度は一人で
きな！
そんときは…
私がつきあって
やるよ…
ずー──っとね…
うふ…
ははは そーかぁ
へへ
さ こんど
イぞこ
まいったなー
なーん

消えちまった…!!
〝ジフト〟じゃ
ないのか
今のは…

みんな
どうしてこんなに
平然としてるんだ!!

待て！
ダッ
待てったら
ん…

……
待てよ!
ヨロ…

ふふふ…
？
ぶっそうなモノ
もってるね！
あ！
返せ！
君には
関係ないだろ！
あらずいぶんね
どうしよう
かしら？

あーっ
はっはっは
はは…
よ…よく
そんなことが
ま…真顔で
いえるわねェ

…いろいろ
あってね…
つらの皮も
厚くなるさ…
ドサッ
ふふ…

ボオオオオ

あなた
砂漠のにおい
がするわ…

……

退屈なのよ……

今日が終わらないかと思うと時々たまらなくなるわ

晩餐会で、ライが出会った不思議な少女……。彼女は何者？

神聖記ヴァグランツ
Vagrants
story：ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜
SECT2：ランキンの正体

勝つまで、頭をぶつけろ。

森田将棋は、史上最強です。だから、なかなか勝てません。しかし、負けるたびに上達してゆくのも、勝負の世界の王道のひとつ。負ける。未熟さを知る。深く反省(トーフのカドに頭をぶつける程度で充分)する。最強の相手に立ち向かっていると、当然のことながら実力が、つきます。

●対局…先手と後手、相手の強さ、を自由に選んで対局がおこなえます。●再現…対局の反省、詰め将棋の解答を見るために、それまでの棋譜を保存、再現できます。●盤面…対局(二枚おちなど)や、詰め将棋のために自由に盤面を作れます。●詰め…コンピュータに詰め将棋を解読させることができます。

●初のメガロムW(ワーク)ラムバックアップ。●16ビット版の市販ソフトより強い。

「森田将棋」

● 社団法人日本将棋連盟認定 総合棋力2級
● ファミリーコンピュータTM用カセット 4月14日発売 標準小売価格￥5,500
● 初心者の方には、本将棋 内藤九段将棋秘伝 標準小売価格￥4,500

月刊コンプティーク
昭和62年5月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第6号 通巻第30号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(239)8351（編集部）
☎03(238)8523（販売部）
発行所 角川書店
特別定価490円

凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌13977—5